超新星フラッシュマン
COMANDO ESTELAR FLASHMAN
PARA 3D&T ALPHA
TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

Defensores, o mês de julho foi um caos. Obrigado por nos acompanharem, mesmo com os problemas da invasão da base secreta e o nosso atraso no mês passado.

Para não penalizar o nosso editor, e regularizar os lançamentos das edições, segurei no mês 07. Mas consegui terminar e revisar tudo que precisávamos.

Como tinha avisado na edição anterior, me mudei para capital e tive um mês corrido. Sinto que voltei a viver e consegui trabalhar nos textos de RPG. Comecei a narrar Coração de Rubi em T20 e uma mesa de Jornada Pokémon para 3D&T Alpha.

Nesta edição, que está explosiva como uma Supernova (quem pegou a referência?), trouxemos muito conteúdo. Fichas de super sentai, fichas dos Brucutus, fichas do BOPE e mais um capítulo da Universidade Baghatur e de comidas típicas do Brasil para melhorar a sua mesa de RPG.

Fico agradecido novamente, e mais conteúdos virão neste semestre, incluindo no site do Movimento RPG.

Nos sigam nas redes sociais e acompanhem o Discord.

Wellington Botelho

WELLINGTON BOTELHO
Editor-Chefe

DOUGLAS QUADROS
Editor-Executivo

HENRIQUE "MORCEGO"
VITOR SOUZA
TH SANTOS
MAIKO DANTAS
Colunistas

GISELE QUADRO
HENRIQUE SANTOS
PEDRO MAYWORM
SAULO DANIEL
DANILO NUNES
WANDERSON GOUVÊA
Colaboradores

MILTON DIOGO
RAUL GALLI
Diagramação

WELLINGTON BOTELHO
DOUGLAS QUADROS
RAUL GALLI
Revisão

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A GUILHERME DEI SVALDI E KAREN SOARELE DA JAMBÔ EDITORA

04 REGRAS EXPANDIDAS: HORA DA REFEIÇÃO

06 GALERIA DE VILÕES: TROPA DE ELITE

09 ADAPTAÇÃO: BRUCUTUS

21 ADAPTAÇÃO: FLASHMAN

34 CENÁRIO: UNIVERSIDADE BAGHATUR

TENHA MAIS RPG!

BRASIL DRAGÃO

AVENTURAS • MAPAS • TOKENS • MONSTROS

ASSINE EM DRAGAOBRASIL.COM.BR

REGRAS EXPANDIDAS

HORA DA REFEIÇÃO

Um clichê em séries Tokusatsu, em algum momento os personagens vão se reunir em volta da mesa do seu centro de comando ou mesmo em uma barraca de comida na rua... Para relaxar, botar o papo em dia e quem sabe resolver questões pessoais ou bolar planos. O ponto é, depois de uma boa refeição, todo Defensor está pronto para enfrentar qualquer desafio!

As regras a seguir mostrarão comidas famosas mundialmente e seus bônus quando ingeridas. A cada Hora da Refeição o Defensor recebe 10 Dinheiros (D$) para montar seu prato, e então, recebe os benefícios descritos na comida escolhida até serem usados, outra Hora da Refeição for realizada ou 24 horas, o que vier primeiro.

Comidas iguais não acumulam seus efeitos, e comidas ingeridas fora da Hora da Refeição não têm efeito.

Porém, isso só vai funcionar se o Defensor que fizer a Hora da Refeição conte alguma história interessante sobre si, ou tenha alguma conversa - criando vínculos, planos ou se ajudando - com outro Defensor ou alguém importante.

BEBIDA ENERGÉTICA: Variando da água quente passada em grãos pretos moídos a bebidas industrializadas gaseificadas com componentes estimulantes, vitaminas e sais minerais.

+2 em um teste de Resistência; 1D$.

BEBIDA RELEXANTE: Variando de leite quente a água quente passada em preparados selecionados de ervas e especiarias moídas.

+1x a recuperação de PVs por descanso; 2D$.

DESJEJUM NORTEAMERICANO: Ovos fritos, fatias de bacon, panquecas banhadas com calda de caramelo e suco de laranja. Um café da manhã reforçado que garante barriga cheia e força até a hora do almoço, as vezes acompanha linguiça frita.

+3 PVs temporários e +2 em um teste de Fortitude; 2D$.

PREPARADOS DE PEIXE E ARROZ: Trata-se de peixe cru com arroz em arranjos diversificados, como enrolado em algas, em pele de peixe frita, recheado de legumes ou verduras, empanados com massa frita e diversos outros. É um prato frio, muito saboroso e refrescante.

+2 em um teste de Perícia e +2 em um teste de Reflexos; 4D$.

MACARRÃO INSTANTANEO: Comumente um conjunto de ingredientes pré-cozidos, como o macarrão, carne de porco, ovo, legumes e especiarias, que ao adicionar água quente formam uma refeição completa. Sacia a fome instantaneamente numa rápida refeição.

Escolha um teste para transformar uma Falha Critica numa falha simples, ou uma falha simples num sucesso simples ou um sucesso simples num Suceso Decisivo; 5D$.

MASSA ASSADA COM CARNE E/OU QUEIJO: Um grande circulo de massa fina com ingredientes diversos por cima, como queijo, verduras simples e/ou algum tipo de carne processada. Embora sirva 8 pessoas, só satisfaz depois do segundo pedaço.

+1 Uso Diário e +2 em um teste de Vontade; 6D$.

LANCHE FELIZ: Pão assado coberto de grãos, com um bolinho achatado de carne moída no meio, junto de fatias de queijo e salada. Acompanha molhos preparados de grãos e verduras especiais, tiras batatas prepradas em óleo quente e bebida gaseificada de frutas ou especiarias. Uma refeição nada saudável, mas saborosa e edificante. Pode ser acompanhada de salada, frutas, pedaços de frango empanado ou sorvete.

+1D em uma jogada, 8D$.

GOMAS ELÁSTICAS ADOCICADAS: De formatos variados, são pequenas gomas coloridas com sumos doces e envoltos de grãos doces.

+2 CD em uma habilidade; 2D$.

MASSA ASSADA CROCANTE COM RECHEIO: Assada ou frita, geralmente com recheio de banana ou morango em calda.

+2 pontos de cura/dano para cada dado de cura/dano lançado em um efeito; 4D$.

MASSA ASSADA FOFINHA RECHEADA COM COBERTURA: Um preparado assado de farinha, ovos, leite e fermento, coberto com frutas e claras de ovos mexidos em neve. Cada sabor remete um sentimento ou lembrança a quem saboreia o prato.

Amplifica uma Magia como se tivesse um Talento Metamágico; 6D$.

FRUTAS CONGELADAS BATIDAS COM LEITE: Um preparado de suco de fruta e leite, congelados perto de zero graus.

+5 Magias por Dia, que podem ser distribuídas de acordo com o Nível da Magia, 8D$.

THIAGO "TH" SILVA

GALERIA DE VILÕES

Um dos maiores sucessos do cinema nacional, Tropa de Elite é um filme de ação policial com um pouco de drama, lançado em 2007 pelo diretor José Padilha. Revolucionou ao abordar a violência urbana na cidade do Rio de Janeiro e mostrar como é o cotidiano do Batalhão de Operações Policiais Especiais (BOPE) e da Polícia Militar Estadual. Devido ao seu enorme sucesso de crítica e bilheteria, gerou uma continuação chamada de Tropa de Elite 2: O Inimigo agora é Outro.

Como o cenário urbano de Mega City Contra-Ataca é mais policialesco e menos super poderoso, solicitei ao Vitor "Bartolomeu" que criasse essa adaptação adicional ao lore do cenário, além de algumas fichas para o sistema Ação RPG. Além das fichas dos personagens principais, disponibilizamos um novo kit de personagem, para vocês criarem os seus próprios policiais do BOPE.

Cantem comigo:

"TROPA DE ELITE
OSSO DURO DE ROER
PEGA UM, PEGA GERAL
TAMBÉM VAI PEGAR VOCÊ!"

CAPITÃO NASCIMENTO – 15N

F1 H3* R2 A2 PDF2

14PV 10PM 5PE 2PD

KITS: Policial de Elite [Completo] (+2) {Arma Favorita: Esmagamento/Marcial e Perfuração/Rifle}

VANTAGENS: Humano, Investigação (+2), Poderes Legais (+1), Vigoroso (+1), Técnica de Luta x1 [Golpe de Judô, Montada] (+1), Reflexos de Combate (+1)

DESVANTAGENS: Assombrado [Teme deixar esposa e filho desamparados] (-2), Insano Intolerante [Policiais Corruptos] (-1)

PATRONO: BOPE, PMRJ (de Poderes Legais)

ITENS: Farda Preta (Caveira!), Colt M4A1 (Rifle de Assalto), Taurus PT92 (Pistola Brasileira), Colete (Armadura Extra Perfuração/Tiros, fornecida pelo Patrono)

CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

NOME: Roberto Nascimento

TÍTULOS: Capitão Nascimento; Beto

IDADE: 52 anos | **SEXO:** Masculino | **ESPÉCIE:** Humana

CLASSIFICAÇÕES: Capitão/Tenente-Coronel do BOPE; Policial; Subsecretário de Segurança

OBRA: Tropa de Elite

ALIADOS: BOPE; Neto; Matias

INIMIGOS: Baiano; Rocha; O Sistema

"Você acha que aqui ninguém sabe que você recebe dinheiro do tráfico? Você acha que aqui ninguém sabe que você recebe dinheiro do jogo do bicho? O senhor sabe por que o número do senhor é 01? É porque o senhor vai ser o primeiro a desistir! E eu vou fazer o senhor desistir! Pede pra sair! Pede pra sair!"

ANDRÉ MATIAS – 12N

F1 H2 R2 A2 PDF2

10PV 10PM 3PE 1PD

KITS: Policial de Elite [Completo] (+2) {Arma Favorita: Esmagamento/Marcial e Perfuração/Rifle}

VANTAGENS: Humano, Investigação (+2), Poderes Legais (+1), Reflexos de Combate (+1)

DESVANTAGENS: Insano Intolerante [Burguês Safado!] (-1), Insano Caridoso (-1), Segredo Identidade Secreta [Policial] (-1)

PATRONO: BOPE, PMRJ (de Poderes Legais)

ITENS: Farda Preta (Caveira!), Colt M4A1 (Rifle de Assalto), Taurus PT92 (Pistola Brasileira), Colete (Armadura Extra Perfuração/Tiros, fornecida pelo Patrono)

NETO GOUVEIA – 12N

F1 H2 R2 A2 PDF2

10PV 10PM 2PE 0PD

KITS: Policial de Elite [Completo] (+2) {Arma Favorita: Esmagamento/Marcial e Perfuração/Rifle}

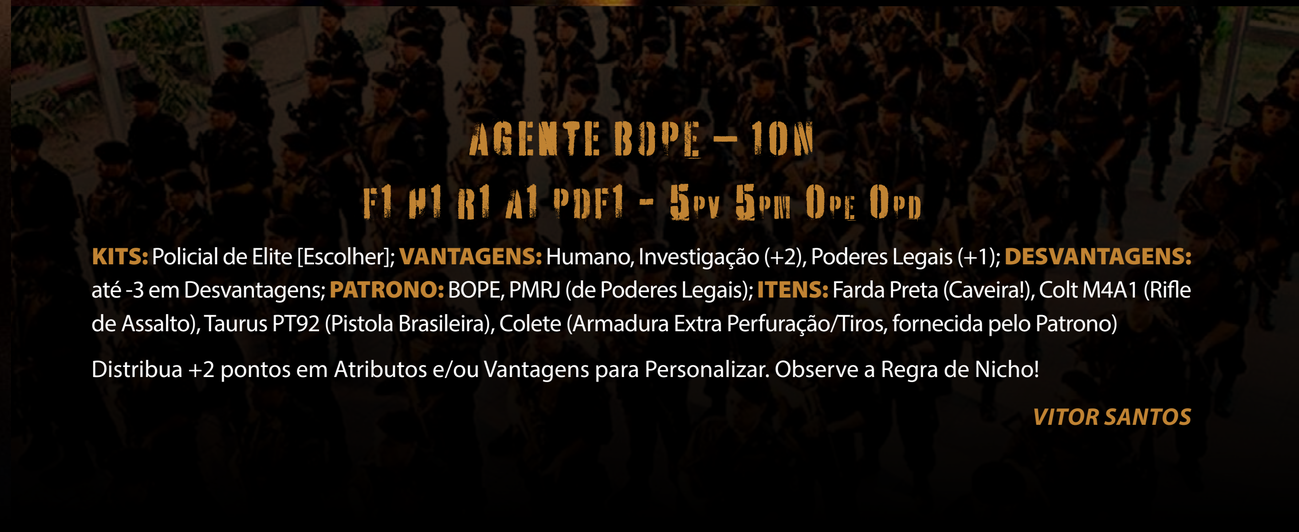
VANTAGENS: Humano, Investigação (+2), Poderes Legais (+1), Reflexos de Combate (+1)

DESVANTAGENS: Azarado (-1), Insano Intolerante [Criminosos] (-1), Insano Megalomaníaco [Afobado] (-1)

PATRONO: BOPE, PMRJ (de Poderes Legais)

ITENS: Farda Preta (Caveira!), Colt M4A1 (Rifle de Assalto), Taurus PT92 (Pistola Brasileira), Colete (Armadura Extra Perfuração/Tiros, fornecida pelo Patrono)

Todo Respeito ao falecido ator Caio Junqueira.



AGENTE BOPE – 10N

F1 H1 R1 A1 PDF1 - 5PV 5PM 0PE 0PD

KITS: Policial de Elite [Escolher]; **VANTAGENS:** Humano, Investigação (+2), Poderes Legais (+1); **DESVANTAGENS:** até -3 em Desvantagens; **PATRONO:** BOPE, PMRJ (de Poderes Legais); **ITENS:** Farda Preta (Caveira!), Colt M4A1 (Rifle de Assalto), Taurus PT92 (Pistola Brasileira), Colete (Armadura Extra Perfuração/Tiros, fornecida pelo Patrono)

Distribua +2 pontos em Atributos e/ou Vantagens para Personalizar. Observe a Regra de Nicho!

VITOR SANTOS

ADAPTAÇÃO

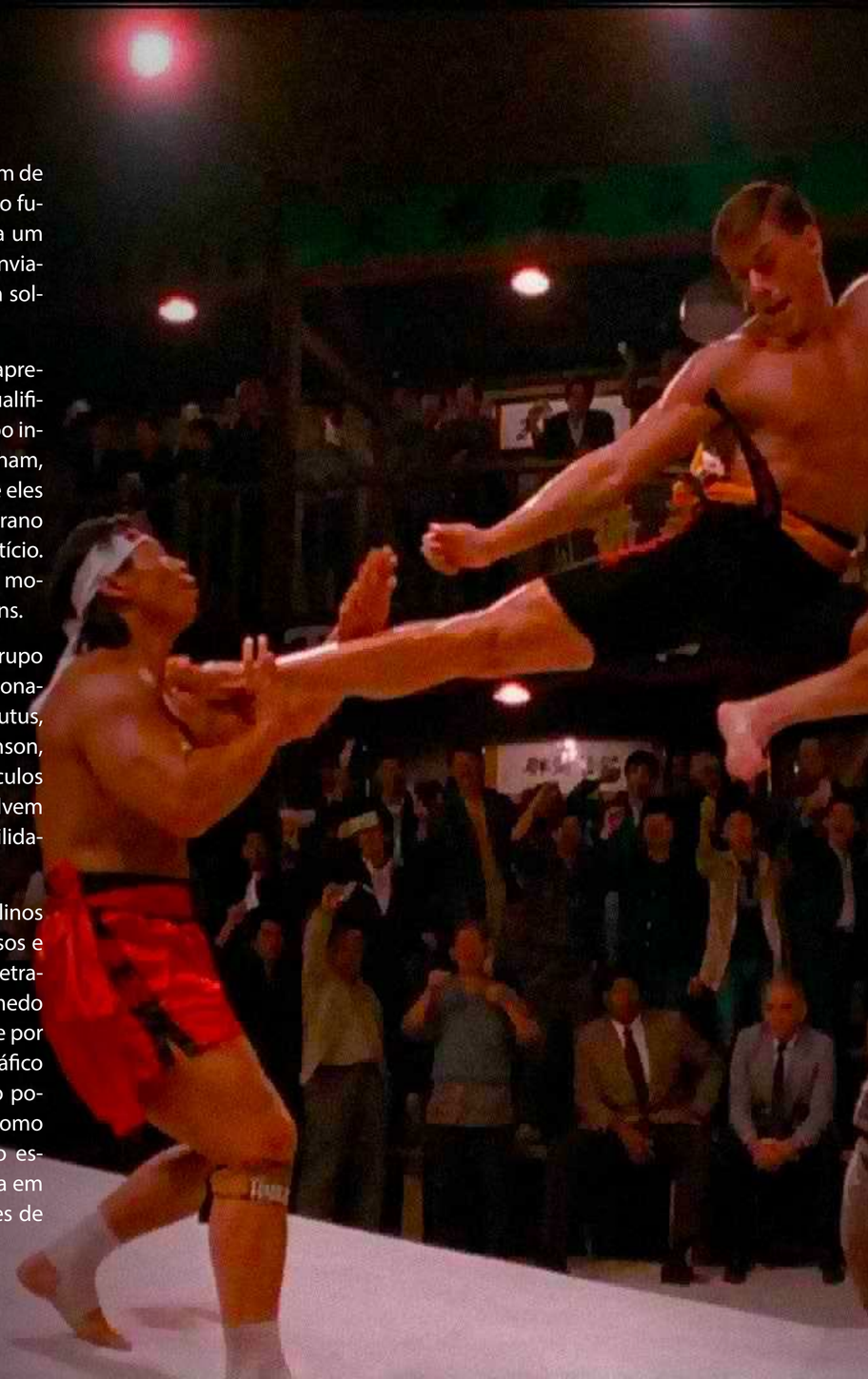
BRUCUTUS!

Os personagens Brucutus (também conhecidos como “Broforce”) foram uma marca registrada dos filmes de ação dos anos 80 e 90. Esses personagens são caracterizados por serem homens musculosos, durões e muitas vezes violentos, que resolvem seus problemas usando a força física, e às vezes, táticas sofisticadas de combate. Exemplos de personagens Brucutus são: Sylvester Stallone em "Rambo", Arnold Schwarzenegger em "O Exterminador do Futuro", Jean-Claude Van Damme em "Soldado universal", Bruce Willis em "Duro de Matar" e Chuck Norris (ele nem precisa de personagem).

HISTÓRIA DOS PERSONAGENS BRUCUTUS

A história dos personagens Brucutus geralmente envolve um conflito ou uma ameaça à sua existência ou a alguém que eles amam. Eles geralmente são chamados para resolver o problema e, muitas vezes, são a única opção para resolver a situação. Eles são treinados em artes marciais ou em técnicas militares avançadas e, muitas vezes, possuem habilidades especiais que lhes permitem superar seus oponentes.

Por exemplo, em "Rambo", o personagem de Sylvester Stallone é um ex-soldado americano que luta para sobreviver no mundo civil, após lutar na Guerra do Vietnã. Após o primeiro filme, ele é chamado para resgatar um grupo de soldados que estão presos em um país estrangeiro (Vietnã e Afeganistão) e acaba descobrindo que a situação é pior do que ele imaginava. Rambo usa suas habilidades militares para superar seus inimigos e resgatar todos.



Em "O Exterminador do Futuro I", o personagem de Arnold Schwarzenegger é um robô enviado do futuro para matar uma mulher que dará à luz a um líder da resistência contra as máquinas. Ele é enviado para o passado, mas é perseguido por um soldado da resistência que tenta impedi-lo.

Na série de filmes "Os Mercenários" somos apresentados a um grupo de oficiais altamente qualificados, liderados por Sylvester Stallone. O grupo inclui personagens interpretados por Jason Statham, Jet Li, Dolph Lundgren e outros. Normalmente eles são contratados para derrubar um ditador tirano ou resgatar alguém especial em um país fictício. O filme é repleto de cenas de ação intensas e momentos de camaradagem entre os personagens.

Já na série de filmes "Velozes e Furiosos", o grupo liderado por Vin Diesel é composto por personagens interpretados pela nova geração de brucutus, incluindo os astros Dwayne "The Rock" Johnson, Paul Walker e outros. Utilizando potentes veículos de corridas, são corredores de rua que se envolvem em aventuras perigosas para provar suas habilidades, enfrentar seus rivais e salvar o mundo.

Em todos esses filmes, os protagonistas masculinos são vistos como heróis que são fortes, corajosos e capazes de vencer qualquer desafio. Eles são retratados como homens de ação que não têm medo de enfrentar o perigo e lutar pelo que é certo e por quem amam. Esse é um gênero cinematográfico relativamente antigo, mas que ainda é muito popular entre muitos fãs de cinema de ação. Como você, Defensor de Tóquio, cresceu assistindo esses clássicos na Sessão da Tarde ou no Cinema em Casa, fique com esse novo Kit e as adaptações de alguns personagens marcantes.

NOVO KIT: BRUCUTU

EXIGÊNCIAS: R2, F1; Equipamento; Sobrevivência, Investigação, Crime ou Esportes; Não pode possuir aparência inofensiva.

FUNÇÃO: Atacante ou Tanque.

EQUIPAMENTO (1 PONTO OU MAIS): o Brucutu "Broforce" sempre tem pelo menos um Equipamento (Mega City, pág. 76) que utiliza constantemente, quase que como uma parte de si. Seja uma pistola, katana, arco e flechas, traje de proteção, canivete suíço, moto ou metralhadora de helicóptero portátil (Por que não?).

ARSENAL IMPROVISADO: seu Equipamento é muito mais que um simples veículo, arma ou traje de combate - na verdade, você conta com tudo isso e muito mais. Diferente da regra padrão de Equipamento, você não conta com um único item. Você pode rearranjar pontos de Equipamento e preparar-se de acordo com as exigências de cada missão, como se tivesse múltiplos equipamentos. Assim, você pode usar um carro ou moto para perseguir adversários pelas ruas ou um helicóptero para combates aéreos. Rearranjar os pontos de Equipamento leva um turno e custa 1 PM por ponto de Equipamento, mas obedece a todas as outras regras da vantagem.

ATAQUE MORTAL: você sabe pegar seus alvos desprevenidos. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou Pdf +1 por rodada de concentração) você ignora a Habilidade do alvo.

HOMEM DE UM EXÉRCITO SÓ: Se tiver ao menos 10 turnos livres de preparo, você consegue criar estratégias, distrações e utilizar o ambiente ao seu favor para separar os inimigos em grupos e quando entrar em combate com eles, você poderá lutar com menos oponentes de cada vez, em vez de todos ao mesmo tempo. O número máximo de grupos que você pode separar é igual a sua H. Ex.: Se você tem H3 e quer separar de 11 inimigos, poderá dividi-los em dois grupos de 4 e um grupo de 3, e enfrentar cada grupo por vez).

PRONTO PRA OUTRA: Fora de combate, você pode usar uma ação inteira para recuperar uma quantidade de PVs igual a sua Resistência. Essa habilidade só pode ser feita uma vez entre cada combate.

TANQUE DE CARNE: você consegue ignorar a dor de seus ferimentos e continuar lutando quando outros já teriam caído. Você não precisa fazer um Teste de Morte quando chega a 0 PVs (Manual 3D&T Alpha, pág. 26). Em vez disso, role 1d. Se o resultado for 6, você cai morto. Em qualquer outro resultado, você ignora o dano e pode continuar agindo normalmente. Você deve repetir este teste sempre que sofrer dano enquanto estiver com 0 PVs.

Muitos brucutus são agentes especiais, policiais, oficiais das forças armadas e similares (aposentados ou ainda na ativa). Assim sendo, é comum que alguns deles sigam um código moral que faça dos agentes da lei mais honrados os "mocinhos" que andam na linha, o código de honra do oficial.

CÓDIGO DE HONRA DO OFICIAL (-1): Não descumprir as leis de seu país, não desobedecer às ordens de superiores (a menos que vão contra outro código de honra) e proteger a vida de civis e inocentes.

ATORES E SEUS RESPECTIVOS PERSONAGENS BRUCUTUS

SYLVESTER STALLONE

JOHN RAMBO
(RAMBO, 1982), 23N

John Rambo é um veterano de guerra altamente treinado e habilidoso em combate. Rambo é conhecido por sua força física excepcional, habilidades de sobrevivência na selva e sua destreza com armas de fogo. Sua história é marcada por seu tempo no Vietnã e pelos traumas da guerra. Rambo é um soldado solitário e taciturno, mas também demonstra compaixão e proteção aos mais fracos. Ele é um símbolo de resistência, luta pela justiça e combate contra a opressão.

F2 H3 R4 A2 PDF2
30 PVS - 20 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (perfuração).

KITS: Brucutu (arsenal improvisado, ataque mortal), Oficial (confundir o inimigo, reconhecimento do terreno).

VANTAGENS: Humano; Arena (ermos), Equipamento 1, Invisibilidade, Medicina de Combate, PVs Extras, Tiro Múltiplo.

DESVANTAGENS:Código de Honra dos Heróis, Insano Assombrado.

PERÍCIAS: Sobrevivência, Engenharia, Pilotagem, Mecânica.

EQUIPAMENTOS: Faca de Sobrevivência: F3, Ataque Especial (F; Penetrante), Uso Ampliado, Sentidos especiais (Senso de Direção); Metralhadora: PdF4, Ataque Especial (PdF; Amplo), Uso Ampliado.

JOHN SPARTAN
(O DEMOLIDOR, 1993), 13N

John Spartan é um policial do século XXI conhecido por sua bravura e habilidades de combate excepcionais. Spartan é enviado ao congelamento criogênico após ser injustamente acusado de um crime. Ele acorda no futuro, onde enfrenta um mundo distópico e violento. Spartan é corajoso, determinado e leal aos seus princípios. Ele combina força física impressionante com um senso de justiça inabalável. Ele é um herói relutante, lutando contra a opressão e buscando restaurar a ordem em um mundo caótico.

F2 H2 R3 A1 PDF1
15 PVS - 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (perfuração).

KITS: Brucutu (pronto pra outra), Policial de Elite (arma favorita [esmagamento e perfuração], golpe de misericórdia).

VANTAGENS: Humano; Arena (Cidades), Assustador, Equipamento 1, Poderes Legais.

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis, Inculto (Devido não se adaptar à modernidade do século em que foi descongelado), Má Fama (Demolidor).

PERÍCIAS: Investigação, Intimidação, Crochê, Culinária.

EQUIPAMENTO: 2x Pistolas: PdF3, Uso Ampliado; Colete: A3, Uso Ampliado.

BARNEY ROSS
(OS MERCENÁRIOS, 2010), 13N

Barney Ross é o líder do grupo de mercenários nos filmes de mesmo nome. Ele é um veterano de guerra altamente qualificado, conhecido por sua habilidade em combate, estratégia tática e liderança. Ross é corajoso, destemido e leal aos seus companheiros de equipe. Sua história é marcada por inúmeras missões perigosas em que ele luta contra inimigos poderosos. Ele é um homem de poucas palavras, focado em seu trabalho, mas também demonstra compaixão e um senso de honra.

F2 H3 R3 A1 PDF1
15 PVS - 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (perfuração).

KITS: Brucutu (Arsenal Improvisado, Homem de Um Exército Só), Mercenário Superpoderoso (arma favorita [esmagamento e perfuração], quebrando a quarta parede).

VANTAGENS: Humano; Contatos, Equipamento 1.

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis e da Gratidão, Má Fama.

PERÍCIAS: Crime.

EQUIPAMENTO: 2x Pistolas: PdF3, Tiro Múltiplo, Uso Ampliado; Colete: A3, Uso Ampliado

ARNOLD SCHWARZENEGGER

T-800
(O EXTERMINADOR DO FUTURO 2 - O JULGAMENTO FINAL, 1991), 18N

O T-800 é um icônico androide assassino da franquia "O Exterminador do Futuro". Ele é conhecido por sua aparência imponente, força sobre-humana e habilidades de combate letais. O T-800 é enviado do futuro para assassinar alvos-chave, mas no decorrer da história, ele evolui e se torna um protetor. Apesar de sua natureza cibernética, o T-800 desenvolve uma personalidade distintiva, mostrando lealdade, empatia e um senso de dever. Ele é um símbolo de resistência, mostrando a luta entre a humanidade e a tecnologia.

F3 H3 R4 A4 PDF0
30 PVS - 20 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (perfuração).

KITS: Brucutu (arsenal improvisado, pronto pra outra), Blindado (armadura completa, duro na queda).

VANTAGENS: Megadroide; Armadura Extra (PdF), Energia Extra 1, Equipamento 1, PVs Extras, Memória Expandida.

DESVANTAGENS: Devoção (Proteger John Connor), Código de Honra (1ª Lei de Asimov, 2ª Lei de Asimov).

PERÍCIAS: Especialização em Rastreio, Computação e Intimidação.

EQUIPAMENTO: Espingarda: PdF4, Ataque Especial (PdF; Penetrante), Tiro Múltiplo; Moto: A3, Tripulação 1, Usos Ampliados.

MAJOR ALAN SCHAEFFER
(O PREDADOR, 1987), 18N

Major Alan "Dutch" Schaeffer é o protagonista do filme "O Predador". Ele é um ex-militar altamente qualificado e líder de uma equipe de operações especiais. Dutch é conhecido por sua força física impressionante, habilidades táticas excepcionais e tenacidade incomparável. Sua história é marcada por missões perigosas e seu encontro mortal com um alienígena caçador conhecido como o Predador. Dutch é corajoso, determinado e implacável em sua luta pela sobrevivência e pela proteção de sua equipe, enfrentando desafios extremos com bravura e estratégia.

F2 H2 R3 A2 PDF0
15 PVS - 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (corte e perfuração), Poder de Fogo (todos).

KITS: Brucutu (arsenal improvisado, ataque mortal)

Oficial (confundir o inimigo, reconhecimento do terreno).

VANTAGENS: Humano; Adaptador, Arena (Ermos), Equipamento 1, Invisibilidade.

DESVANTAGENS: Código de honra do oficial.

PERÍCIAS: Sobrevivência.

EQUIPAMENTO: Metralhadora: PdF4, Ataque Especial (PdF; Penetrante), Tiro Múltiplo.

JEAN-CLAUDE VAN DAMME

LUC DEVEREAUX
(SOLDADO UNIVERSAL, 1992), 16N

Luc Devereaux é o protagonista do filme "Soldado Universal". Ele é um soldado altamente treinado que faz parte do programa Soldado Universal, um projeto militar secreto. Luc foi selecionado e submetido a experimentos genéticos e cibernéticos, o que o transformou em um super soldado com habilidades sobre-humanas. Sua história é marcada por sua luta para recuperar sua humanidade e escapar do controle do programa. Luc é conhecido por sua força, agilidade e habilidades de combate imbatíveis, tornando-o uma máquina de guerra temida e respeitada. Sua trajetória é uma batalha constante entre a lealdade ao seu treinamento e a busca por sua identidade e liberdade.

F3 H3 R3 A2 PDF1
35 PVS - 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (perfuração).

KITS: Brucutu (pronto para outra, tanque de carne), Comando (comandar unidade, especialista em sobrevivência).

VANTAGENS: Ciborgue; Equipamento 1, PVs Extras, Vigoroso, Patrono.

DESVANTAGENS: Bateria, Maldição (obedecer às ordens de seus superiores), Segredo, Sem memória.

PERÍCIAS: Sobrevivência.

EQUIPAMENTO: Implementos Cibernéticos: até 3 pontos em vantagens físicas e sensoriais variáveis por missão; Pistola: PdF3, Tiro múltiplo, Uso Ampliado.

BRUCE WILLIS

JOHN MCCLANE (DURO DE MATAR, 1988), 17N

John McClane é o protagonista da franquia "Duro de Matar". Ele é um policial de Nova York conhecido por sua coragem inabalável, sarcasmo afiado e habilidades improvisadas de combate. McClane é constantemente colocado em situações extremas, enfrentando terroristas e criminosos em arranha-céus, aeroportos e outros locais perigosos. Sua história é marcada por seu instinto de sobrevivência implacável e sua dedicação em proteger sua família e a cidade. McClane é um herói relutante, resistente e resiliente, que usa seu engenho e astúcia para superar obstáculos aparentemente impossíveis.

F1 H2 R3 A1 PDF0
35 PVS - 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (perfuração).

KITS: Brucutu (pronto pra outra, tanque de carne), Policial de Elite (arma favorita: esmagamento e perfuração).

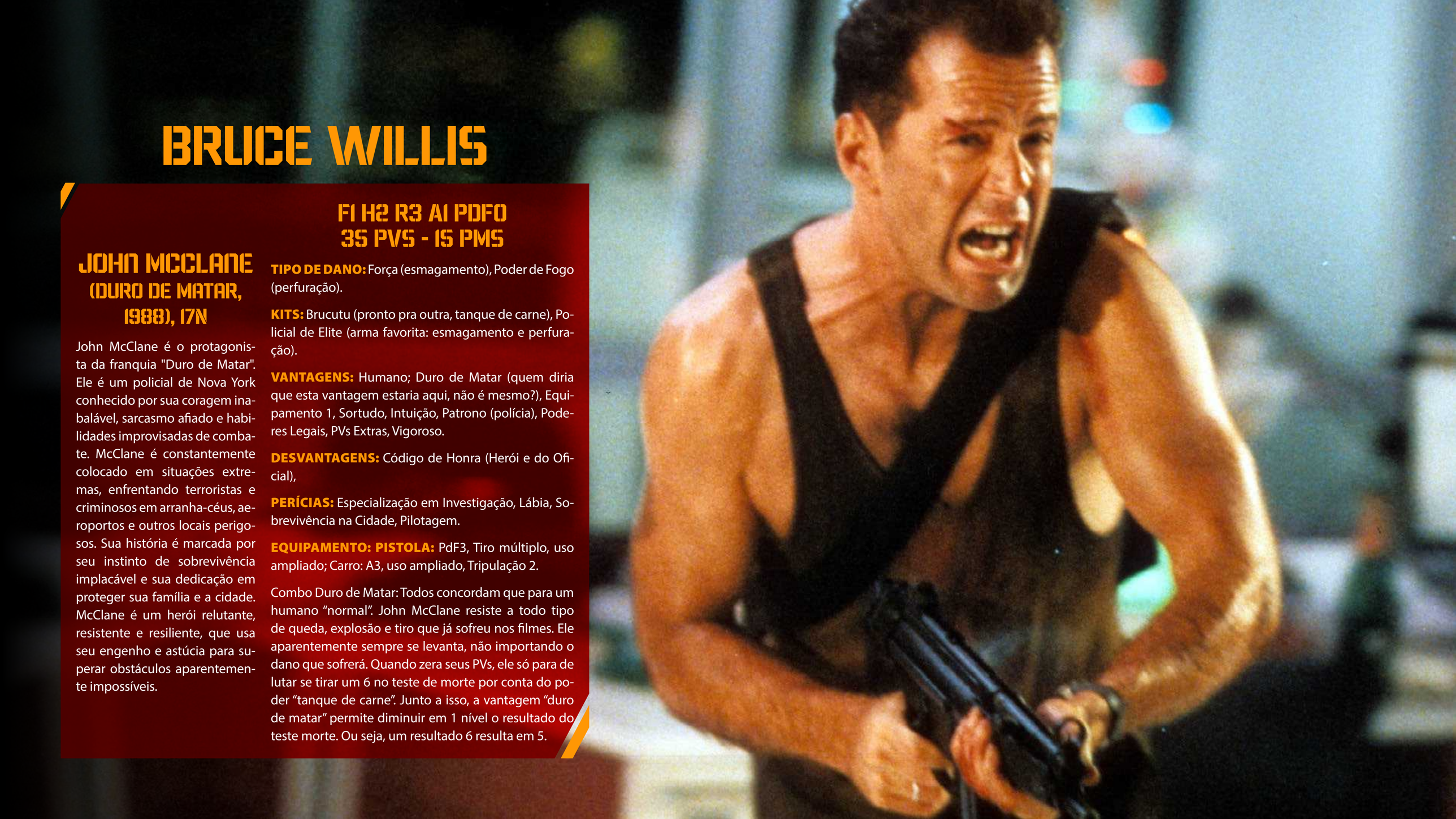
VANTAGENS: Humano; Duro de Matar (quem diria que esta vantagem estaria aqui, não é mesmo?), Equipamento 1, Sortudo, Intuição, Patrono (polícia), Poderes Legais, PVs Extras, Vigoroso.

DESVANTAGENS: Código de Honra (Herói e do Oficial),

PERÍCIAS: Especialização em Investigação, Lábia, Sobrevivência na Cidade, Pilotagem.

EQUIPAMENTO: PISTOLA: PdF3, Tiro múltiplo, uso ampliado; Carro: A3, uso ampliado, Tripulação 2.

Combo Duro de Matar: Todos concordam que para um humano “normal”. John McClane resiste a todo tipo de queda, explosão e tiro que já sofreu nos filmes. Ele aparentemente sempre se levanta, não importando o dano que sofrerá. Quando zera seus PVs, ele só para de lutar se tirar um 6 no teste de morte por conta do poder “tanque de carne”. Junto a isso, a vantagem “duro de matar” permite diminuir em 1 nível o resultado do teste morte. Ou seja, um resultado 6 resulta em 5.



CHUCK NORRIS

JAMES BRADDOCK
(JAMES BRADDOCK, 1984), 2IN

Chuck Norris interpreta o personagem James Braddock, um veterano da Guerra do Vietnã e um ex-soldado das Forças Especiais dos Estados Unidos. Ele é conhecido por sua habilidade imbatível em combate, destreza em artes marciais e determinação incansável. A história de Braddock gira em torno de sua missão pessoal de resgatar prisioneiros de guerra americanos deixados para trás no Vietnã. Braddock é corajoso, leal e implacável em sua luta contra as forças adversárias.

F2 H4 R3 A2 PDF1
15 PVS - 25 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (perfuração).

KITS: Brucutu (ataque mortal, homem de um exército só, pronto pra outra); Policial de Elite (arma favorita: esmagamento e perfuração).

VANTAGENS: Humano; Equipamento 1, PMs Extras, Poderes Legais, Técnica de Luta x2 (Ataque Forte, Ataque Surpreendente, Bloqueio, Desarmar).

DESVANTAGENS: Código de Honra (Herói e do Oficial)

PERÍCIAS: Investigação, Sobrevivência.

EQUIPAMENTO: Metralhadora: PdF5, Tiro múltiplo, uso ampliado; Bombas: PdF 3, Ataque Especial (PdF; Área).

DANNY TREJO

MACHETE
(MACHETE, 2013), 1SN

Machete Cortez é um personagem carismático e implacável na franquia de filmes "Machete". Ele é um ex-agente federal mexicano com habilidades incríveis de combate e sobrevivência. Sua história é marcada por tragédia, traição e vingança, enquanto ele busca justiça contra os corruptos e poderosos. Machete é conhecido por sua destreza com armas brancas, sua força formidável e sua atitude indomável. Ele é um símbolo de resistência e luta pelos oprimidos, combinando um senso de humor ácido com um código de honra implacável. Machete é um personagem icônico que personifica a tenacidade e a determinação latina.

F1 H2 R4 A1 PDF1
20 PVS - 20 PMS

TIPO DE DANO: Força (corte, claro!), Poder de Fogo (perfuração).

KITS: Brucutu (ataque mortal, pronto pra outra), Mercenário Superpoderoso (arma favorita [corte e perfuração], quebrando a quarta parede).

VANTAGENS: Humano; Assustador, Contatos, Equipamento 1.

DESVANTAGENS: Má Fama (Machete), Sanguinário.

PERÍCIAS: Crime, Pilotagem, Sobrevivência na Cidade, Inglês (língua nativa é espanhol).

EQUIPAMENTO: Facão: F3, Melhorias (Afiada, Equilibrada, Vorpal), Uso Ampliado.

KEANU REEVES

JOHN WICK
(JOHN WICK, 2014), 2IN (MOSTRANDO O PODER DE ADAPTAÇÃO DO SISTEMA 3D&T ALPHA!)

John Wick é um lendário assassino profissional, conhecido como o melhor em seu ofício. John Wick é implacável, altamente habilidoso e determinado. Sua história é impulsionada pela vingança, quando ele busca vingar a morte de seu cachorro e o roubo de seu carro. Wick é conhecido por sua precisão letal com armas de fogo e suas habilidades de combate corpo a corpo impecáveis. Ele é silencioso, calculista e tem uma presença intimidante. Ele vive em um mundo sombrio e misterioso que se estende por uma sociedade secreta de assassinos profissionais, com, contratos, missões e recompensas. Os assassinos se comunicam através de uma rede de contatos, conhecidos como "provedores de serviços", que fornecem informações, armas e apoio logístico.

F2 H3 R4 A0 PDF0
30 PVS - 20 PMS

TIPO DE DANO: Força (todos), Poder de Fogo (todos)!

KITS: Brucutu (arsenal improvisado, ataque mortal, pronto pra outra), Chapéu Preto (bala nas costas, congelar o inferno).

VANTAGENS: Humano; Adaptador, Equipamento, Estilo de Luta (Gun Fu: tempo de bala), Contatos, PVs Extras, Técnicas de Luta x4 (ataque arriscado, derrubar, desarmar, montada, rajada, recuperar fôlego, saque rápido, tiro à queima roupa).

DESVANTAGENS: Código de Honra (Gratidão e Ninja), Má Fama, Procurado.

PERÍCIAS: Crime, Idiomas, Cavalgar, Pilotagem, Sobrevivência na Cidade.

EQUIPAMENTO: 2x Pistolas: PdF3, uso ampliado; Terno blindado: A3, aparência inofensiva, armadura extra (perfuração), uso ampliado; Rifle: PdF4, ataque Especial (PdF; Penetrante), uso limitado -1.

Combo John Wick: John utiliza um poderoso combo assassino de extrema eficácia. No primeiro ataque por PdF, ele pode reduzir a um movimento a manobra concentração por PdF através da habilidade “tempo de bala”, removendo a H da FD do alvo com “ataque mortal” e causar um crítico na FA com “bala nas costas”. Entendeu agora como ele mata com Headshot diversos alvos, matando um a um em cada turno?

LIAM NEESON

BRYAN MILLS
(BUSCA IMPLACÁVEL, 2008), 14N

Bryan Mills é um ex-agente do governo, que deixou o emprego para passar mais tempo com sua filha Kim. Quando ela pede ao pai autorização para ir a Paris com uma amiga, ele nega devido aos perigos que ela correria em um país estranho. Isto não a impede de fazer a viagem mesmo assim. Só que o temor de Bryan se concretiza, e Kim e sua amiga são raptadas por traficantes de escravas sexuais. Com poucos dias até Kim ser leiloada, Bryan recorre às habilidades que aprendeu como agente para resgatá-la. Quando consegue recuperar sua filha, Bryan acaba sendo procurado por criminosos que buscam vingança pelos amigos e parentes assassinados no processo de resgate.

F1 H3 R3 A1 PDF1
15 PVS - 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (perfuração).

KITS: Brucutu (ataque mortal); Policial de Elite (arma favorita [esmagamento e perfuração]).

VANTAGENS: Humano; Contatos, Equipamento 1, Memória Expandida, Poderes Legais, Técnica de Luta x1 (bloqueio, ataque preciso).

DESVANTAGENS: Protegido indefeso (Família), Procurado.

PERÍCIAS: Investigação.

EQUIPAMENTO: Pistola: PdF4, Tiro múltiplo, Uso Ampliado.

RIDDICK
(RIDDICK, 2004), 17N

Riddick é um anti-herói do século XXVIII criado em ambiente selvagem e que pode enxergar de noite como se fosse dia. É um grande atirador e combatente corpo-a-corpo e dotado de habilidades físicas sobre-humanas. Traído pela sua própria raça e deixado para morrer em um planeta desolado, Riddick tem que se esforçar para sobreviver em um ambiente extremamente hostil e repleto de predadores alienígenas e caçadores de recompensas de toda a galáxia em seu encalço. Enquanto estava na prisão, ele fez uma cirurgia no olho que lhe deu uma visão noturna excelente, em troca de 20 cigarros mentolados. Esta cirurgia fez seus olhos mais sensíveis à luz, por isso precisa usar óculos escuros para protegê-los da luz excessiva.

F2 H4 R3 A2 PDF1
15 PVS - 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (corte), Poder de Fogo (perfuração).

KITS: Brucutu (Ataque Mortal, Pronto pra Outra), Assassino (Golpe de Misericórdia).

VANTAGENS: Humano; Ataque Múltiplo, Equipamento, Sentidos Especiais (Infravisão, Visão na Penumbra).

DESVANTAGENS: Procurado, Ponto Fraco (óculos escuros), Má Fama.

PERÍCIAS: Crime, Sobrevivência.

EQUIPAMENTO: Facas: F3 (corte), Ataque Especial (Força; Preciso), Uso Ampliado; Arma de Fogo: PdF 3 (perfuração).

VIN DIESEL

SUWALLS

TOM CRUISE

DOMINIC "DOM" TORETTO
(VELOZES E FURIOSOS, 2001), 12N

Toretto é um dos dois principais protagonistas da franquia Velozes e Furiosos. O personagem foi inspirado em um artigo sobre corridas de rua publicado na edição de maio de 1998. Como o patriarca de um grupo de corredores de rua (racha), Dom atua como uma voz influente, sendo forçado a assumir o papel de cuidador principal após a morte prematura de seu pai. Como líder, ele inicialmente trabalhou como mecânico de automóveis, mas acabou progredindo para orquestrar roubos de carros, um roubo multi milionário e empregos ilícitos para agências governamentais. Dom é rude, forte e possui um temperamento volátil, especialmente quando sua família está em perigo. Ele prega moralidade e lealdade e, em muitos casos, também é visto como afetuoso e religioso. Ele também é considerado o piloto mais forte e habilidoso do grupo, um título que é desafiado persistentemente por Brian.

F1 H2 R2 A1 PDF0
10PVS - 10 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento).

KITS: Brucutu (Arsenal Improvisado), Atleta XXX (Dublê XXX, Especialista em Esporte - ora, mais alguém pegou essa referência?).

VANTAGENS: Humano; Equipamento 2, Contatos (amigos e a família), Patrono (a família).

DESVANTAGENS: Má Fama, Devoção (proteger a família), Ponto Fraco (acho que você já sacou que é a família dele, né?).

PERÍCIAS: Esportes, Máquinas.

EQUIPAMENTO: Carro (variável com Arsenal Improvisado): F3, R3, A3, Aceleração, Ataque Especial (Força), Movimento Especial (Constância, Deslizar, Escalar), Modelo Especial, Uso Ampliado.

ETHAN HUNT
(MISSÃO IMPOSSÍVEL, 1996), 18N

Ethan Hunt é um personagem fictício da franquia de filmes "Missão: Impossível". Ele é um agente altamente habilidoso da Agência de Inteligência Impossible Mission Force (IMF). Ethan é conhecido por sua inteligência excepcional, habilidades de combate impressionantes e audácia inabalável. Sua história é repleta de missões perigosas e traições, onde ele é constantemente desafiado a superar obstáculos aparentemente impossíveis. Determinado e corajoso, Ethan é um líder nato, sempre disposto a arriscar tudo para salvar o mundo e proteger aqueles que ama. Sua combinação de astúcia, dedicação e carisma o torna um dos espiões mais icônicos do cinema.

F1 H3 R3 A0 PDF0
15 PVS - 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (perfuração).

KITS: Brucutu (Arsenal improvisado), Atleta XXX (Dublê XXX, Especialista em Esporte, Postura Desafiadora), Espião Elegante (Acessar Informação).

VANTAGENS: Aparência Deslumbrante, Contatos, Equipamento 1, Patrono (IMF).

DESVANTAGENS: Maldição (inacreditavelmente, sempre algo acontece para alguém querer caçar, se vingar ou prender Ethan), Código de honra dos heróis, Protegido indefeso (Amigos).

PERÍCIAS: Esportes, Investigação, Sobrevivência.

EQUIPAMENTO: Kit Espião: Muitas coisas, geralmente envolvendo habilidades de espionagem, como Sentidos Especiais (infravisão, visão aguçada, audição aguçada), veículos (Moto: F3, R3), armas de fogo (PdF 3, tiro múltiplo), e máscaras para disfarces (Implemento de transformação em outro).

MAVERICK
(TOP GUN: MAVERICK, 2022), 14N

Maverick é o protagonista do filme "Top Gun". Ele é um piloto de caça excepcionalmente talentoso e destemido da Marinha dos Estados Unidos. Maverick é conhecido por sua habilidade de voo extraordinária e seu espírito competitivo. Sua história é marcada por desafios e superações, enquanto ele busca se destacar na escola de elite Top Gun. Sua personalidade é ousada, arrogante e confiante, mas também demonstra compaixão e lealdade aos seus colegas. Maverick é movido pela paixão pela aviação e pela busca constante de adrenalina, tornando-o um personagem cativante e icônico.

FO H2 R2 AO PDFO
10 PVS - 20 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento).

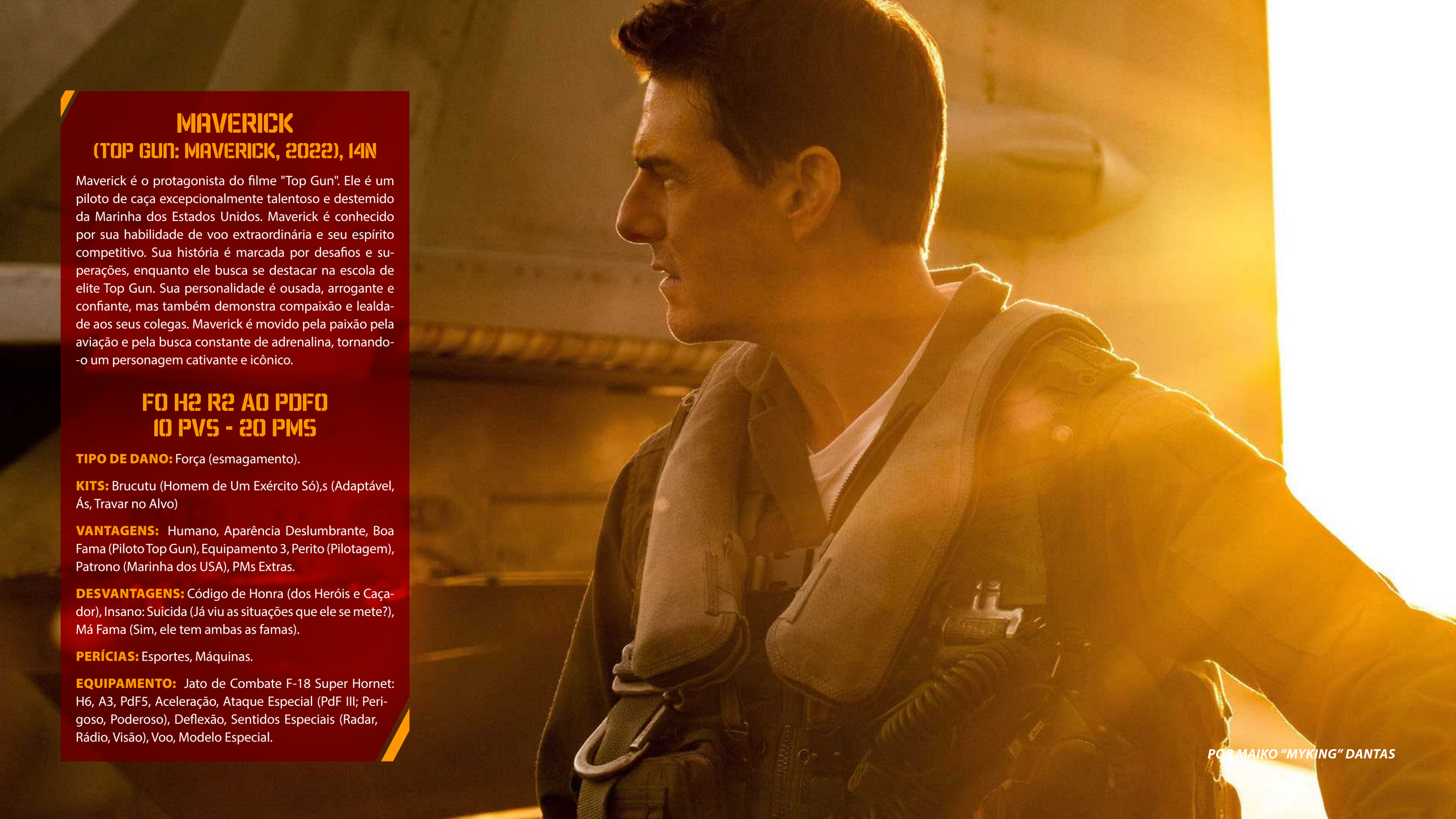
KITS: Brucutu (Homem de Um Exército Só),s (Adaptável, Ás, Travar no Alvo)

VANTAGENS: Humano, Aparência Deslumbrante, Boa Fama (Piloto Top Gun), Equipamento 3, Perito (Pilotagem), Patrono (Marinha dos USA), PMs Extras.

DESVANTAGENS: Código de Honra (dos Heróis e Caçador), Insano: Suicida (Já viu as situações que ele se mete?), Má Fama (Sim, ele tem ambas as famas).

PERÍCIAS: Esportes, Máquinas.

EQUIPAMENTO: Jato de Combate F-18 Super Hornet: H6, A3, PdF5, Aceleração, Ataque Especial (PdF III; Perigoso, Poderoso), Deflexão, Sentidos Especiais (Radar, Rádio, Visão), Voo, Modelo Especial.



POR MAIKO "MYKING" DANTAS

Era das ARCAS
A PRIMEIRA (E MAIS DIVERTIDA)
LIGHT NOVEL DE 3DET VICTORY!
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Arco em dois volumes | jamboeditora.com.br

ADAPTAÇÃO

"Um dia, cinco crianças foram raptadas da Terra e levadas aos confins do Universo. E após 20 anos... Comando Estelar Flashman!"

INTRODUÇÃO

Choushinsei Flashman, traduzido como Supernova Flashman e lançado no Brasil como Comando Estelar Flashman é um seriado televisivo japonês do gênero tokusatsu, pertencente à franquia dos Super Sentais. Produzido pela Toei Company, foi exibido entre 1º de março de 1986 e 21 de fevereiro de 1987 pela TV Asahi. Foi exibido na TV Manchete em 13 de março de 1989, onde ficou no ar até 1992. Foi reprisado diversas vezes ma década de 90 nos canais da Rede Record e CNT/Gazeta, e a partir dos anos 2000, pela Ulbra TV e Rede Brasil de Televisão.

HISTÓRIA

A história começa no ano de 1966 quando Caçadores Espaciais, enviados pelo Império Mess, raptaram cinco crianças terráqueas que seriam usados como cobaias em experiências com mutação sintetizada. Porém, eles foram salvos por habitantes do planeta Flash e cresceram, cada um em um satélite daquele sistema planetário – com exceção de Jin, que já tinha 3 anos quando foi sequestrado e foi criado no próprio planeta Flash. Durante vinte anos os jovens viveram e treinaram no Planeta Flash e seus satélites, voltando para a Terra ao saberem que o cruzador Imperial Mess, liderado pelo Monarca La Deus e o cientista Doutor Keflen, está prestes a invadir o planeta.

超新星フラッシュマン

COMANDO ESTELAR

FLASHMAN

PARA 3D&T ALPHA

Para chegar até o nosso planeta, os heróis entram a bordo da Magma Base e chegam a tempo de impedir o primeiro ataque do Império Mess, detendo o ataque das naves inimigas (inspiradas nos Tripods, do clássico A Guerra dos Mundos, de H.G Wells.) e se apresentarem aos vilões – que cordialmente também se apresentam. Depois de lutarem destransformados contra os soldados e levarem uma pequena surra, os cinco se transformam ao gritarem "Refração Flash" – seguido de "Visor Combate" – no Comando Estelar Flashman. Depois de uma demonstração de força (com suas armas e técnicas individuais) o quinteto encara o primeiro dos muitos Monstros Guerreiros (Juu Senshi) que ainda vão enfrentar na série. Como todo time Super Sentai, os Flashman contam com um "ataque finalizador", realizado com a união das gigantescas vulcans – que formam uma "bazuca" aniquiladora chamada Cosmic Vulcan (Rolling Vulcan).

Os heróis também contam com armas lasers multiuso (os Star Lasers, que viram pequenas espadas e escudos) e veículos. Três em particular – Tank Comando, Delta Craft (Jet Delta) e Omega Craft (Jet Seeker) – se unem para formar o robô gigante Flash King. Esses veículos ficam a bordo da nave Star Condor, que faz as vias de um cargueiro. Monitorando e ajudando os heróis, está a simpática robôzinha Mag – que começa a série tentando matá-los, já que era um robô guarda da afanada Magma Base.

BASTIDORES

Considerada uma das melhores séries já produzidas no gênero Super Sentai, Flashman possuí uma forte carga dramática que a partir da segunda metade da história, coloca os heróis em situações cada vez mais complicadas, como a destruição do robô Flash King, o mistério de quem são os pais de uma das crianças sequestradas, os segredos do vilão Monarca La Deus e do Doutor Klefen, e os efeitos do Flash-Negativo que negava a possibilidade de permanência no Planeta Terra.

A atmosfera melancólica de Flashman foi concebida a partir de uma ideia do Takeyuki Suzuki que estava em alta na mídia desde o começo da década de 1980: a rejeição dos órfãos japoneses abandonados na China no final da Segunda Guerra, que estavam sendo repatriados ao seu país a partir daquele período. Deixadas, à força, por seus pais após a derrota do Japão em 1945, tais crianças passaram a ser adotadas por famílias chinesas. Nesse processo de retorno à sua terra natal várias barreiras, como o desconhecimento do idioma e da cultura do país, tornaram a experiência dolorosa. Para piorar, infelizmente, o povo japonês desenvolveu uma discriminação e, consequentemente, os repatriados sofreram com a falta de emprego — por exemplo.

Com a intenção de transmitir uma mensagem conscientizadora, e ao mesmo tempo leve, para as crianças que nasceram décadas depois desses eventos terríveis da história da humanidade, Suzuki ao lado do roteirista Hirohisa Soda, construiu criativamente o plot básico da história, com os protagonistas vivendo longe da Terra – contra sua vontade ou escolha, já que foram sequestrados por alienígenas – por um período de 20 anos e regressando ao seu planeta natal para defendê-lo da ameaça da vez. Muito possivelmente as ideias de Suzuki devem ter sofrido alguma modificação antes da aprovação final, já que é notado certo contraste de alguns episódios com altas doses de humor (como esquecer o episódio da geladeira que saía correndo "possuída" por um monstro) e outros com mais suspense e drama, já que o objetivo maior de um Super Sentai continua a ser a venda de brinquedos e toneladas de produtos licenciados. Apesar dos protestos, o diretor manteve toda a carga dramática e o resultado foi o contrário do que foi cogitado. A audiência subiu e a segunda metade da série liderou a faixa das 18h de sábado. E não é só isso. Flashman fez a proeza de superar Changeman no ranking geral de audiência da franquia (12.3% contra 11.1%). Um marco importante para uma das melhores fases que a Toei já vivenciou.

PRINCIPAIS PERSONAGENS

O quinteto é formado por:

JIN/RED FLASH: 22 anos (23 a partir do episódio 38). Líder do esquadrão. Nascido em 22 de novembro de 1963, ele possui um forte senso de justiça e sempre dá força para seus companheiros não desistir jamais. É dotado do poder de inteligência avançada, adquirido no Planeta Flash; Suas armas são a Prism Seiken (Sword Laser, na versão brasileira) e o canhão Red Vulcan. Seus ataques são o Trovão de Fogo, Super Corte e Super Vulcão.

JIN, RED FLASH (15N)

F2 H4 R2 A2 PDF2

10PVS E 10PMS

TIPO DE DANO: Força (corte), Poder de Fogo (fogo).

KIT: Power Rangers: Arma favorita (Prism Seiken/Red Vulcan), Irmãos de cores.

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Ataque Combinado (Rolling Vulcan), Ataque Especial (Trovão de Fogo, F; Poderoso), Patrono (Planeta Flash).

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis, Código de Honra dos Power Rangers e Restrição de Poder (Morfador).

PERÍCIAS: Máquinas.

DAN (DAI)/GREEN FLASH: 22 anos. Um guerreiro valente, porém sentimental. Possui uma grande força. Foi treinado no satélite Green Star, onde a superfície é rochosa e a gravidade é intensa. Suas armas são o Prism Kaiser (Glass Laser, na versão brasileira), Knuckle Guards (socos ingleses que usou em poucos episódios, sem tradução para o português) e o canhão Green Vulcan. Seus ataques são a Tempestade Cósmica e o Super Punho.

DAN, GREEN FLASH (15N)

F3 H2 R3 A2 PDF2
15PVS E 15PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

KIT: Power Rangers: Arma Favorita (Prism Kaiser/ Green Vulcan), Irmãos de cores.

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Ataque Combinado (Rolling Vulcan), Ataque Especial (Tempestade Cósmica, F; Perigoso), Patrono (Planeta Flash).

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Power Rangers, Ponto Fraco (Mulherengo), Restrição de Poder (Morfador).

PERÍCIAS: Esportes.

GO (BUN)/BLUE FLASH: 20 anos. É o alívio cômico do grupo. Criado em Blue Star, ele consegue subir nas paredes e superar a gravidade ao saltar; Suas armas são o Prism Ball (Laser Ball, na versão brasileira), Star Darts (Estrela-Projétil, versão brasileira) e o canhão Blue Vulcan. Seus ataques são Bola Furacão e Super Furacão.

GO, BLUE FLASH (15N)

F2 H3 R2 A2 PDF1
10PVS E 10PMS

TIPO DE DANO: Força (corte), Poder de Fogo (fogo).

KIT: Power Rangers: Arma Favorita (Prism Ball/Blue Vulcan), Irmãos de cores.

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Ataque Combinado (Rolling Vulcan), Ataque Especial (Bola Furacão, F; Aproximação), Patrono (Planeta Flash).

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Power Rangers, Restrição de Poder (Morfador).

PERÍCIAS: Sobrevivência (ermos).

SARA/YELLOW FLASH: 20 anos. Foi criada no Yellow Star, onde aprendeu a controlar o ar e seus movimentos. Suas armas são os Prism Batons (Freeze Laser/Bastão Laser, na versão brasileira), Bola Projétil e o canhão Yellow Vulcan. Seus ataques são o Bastão Energético, Neve Congelante, Frio Laser e Super Giro.

SARA, YELLOW FLASH (15N)

F2 H3 R2 A2 PDF2
10PVS E 10PMS

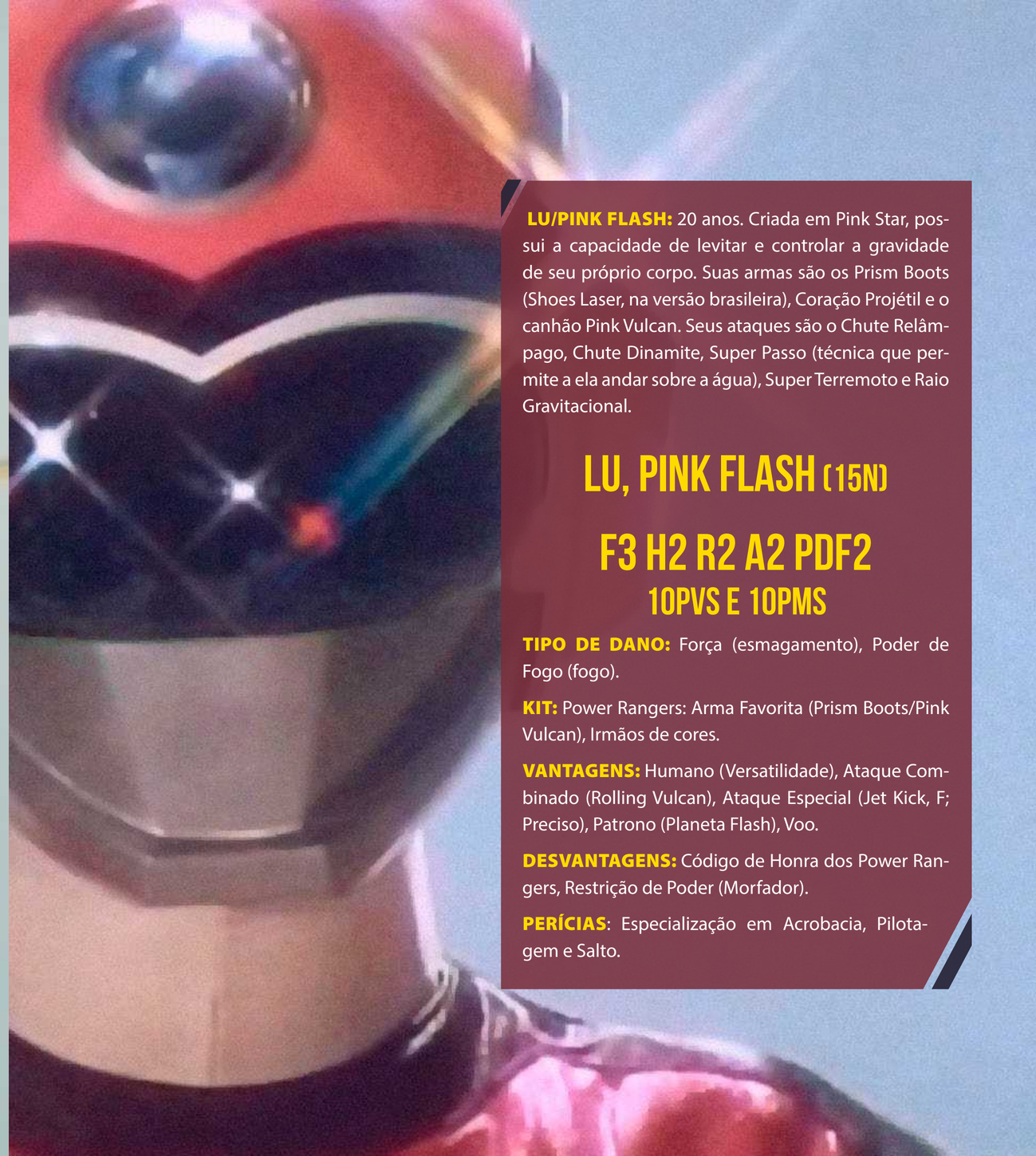
TIPO DE DANO: Força (corte), Poder de Fogo (fogo).

KIT: Power Rangers: Arma Favorita (Prism Batons/Yellow Vulcan), Irmãos de cores.

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Ataque Combinado (Rolling Vulcan), Ataque Especial (Neve Congelante, PdF; Paralisante), Patrono (Planeta Flash).

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Power Rangers, Restrição de Poder (Morfador).

PERÍCIAS: Investigação.



LU/PINK FLASH: 20 anos. Criada em Pink Star, possui a capacidade de levitar e controlar a gravidade de seu próprio corpo. Suas armas são os Prism Boots (Shoes Laser, na versão brasileira), Coração Projétil e o canhão Pink Vulcan. Seus ataques são o Chute Relâmpago, Chute Dinamite, Super Passo (técnica que permite a ela andar sobre a água), Super Terremoto e Raio Gravitacional.

LU, PINK FLASH (15N)

F3 H2 R2 A2 PDF2
10PVS E 10PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

KIT: Power Rangers: Arma Favorita (Prism Boots/Pink Vulcan), Irmãos de cores.

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Ataque Combinado (Rolling Vulcan), Ataque Especial (Jet Kick, F; Preciso), Patrono (Planeta Flash), Voo.

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Power Rangers, Restrição de Poder (Morfador).

PERÍCIAS: Especialização em Acrobacia, Pilotagem e Salto.

Entre os aliados, estão:

MAG: Robô parecido com R2-D2 de Star Wars, projetado pelo povo do planeta Flash, é encontrado na nave Star Condor. De início é hostil com os Flashman, depois os acolhe como filhos.

DOUTOR TOKIMURA E SUA FAMÍLIA: Cientista e pai de família, teve há 20 anos um de seus filhos capturado por Caçadores Espaciais. Sempre ajuda os Flashman com seus inventos. Nos últimos episódios, descobre que Sara é sua filha.

BARAK: Cria de Keflen, Barak em uma luta há 100 anos atrás enfrentou Deus Titan, do Planeta Flash, e foi derrotado. Porém teve sua vida poupada e em uma cilada foi traído. No capítulo 17 vem à Terra e entrega o Titan Flash aos Flashman. É morto no capítulo 19 após ser ferido gravemente por Kaura na tentativa de repassar um aviso do Deus Titan aos Flashman sobre um ponto fraco de todos os seres criados no Planeta Flash.

Na parte dos antagonistas, os heróis precisam proteger a Terra do implacável Mess, grupo composto por:

MONARCA LAH DEUS: Líder do Cruzador Imperial Mess. Objetiva se tornar o ser mais poderoso do universo, e para isso utiliza várias criaturas dos planetas invadidos ao longo do universo. Kaura e seu companheiro conseguem invadir o Cruzador Imperial e o destroem. Daí, Keflen descobre que ele é um monstro guerreiro. Mas consegue se regenerar e no final é transformado pelo Doutor Keflen no monstro La Zeuner e depois no monstro Demoz e destruído pelo Gran Titan, após ter derrotado o Flash King.

GRANDE IMPERADOR LAH DEUS (35K)

F5 H6* R5 A5 PDF5

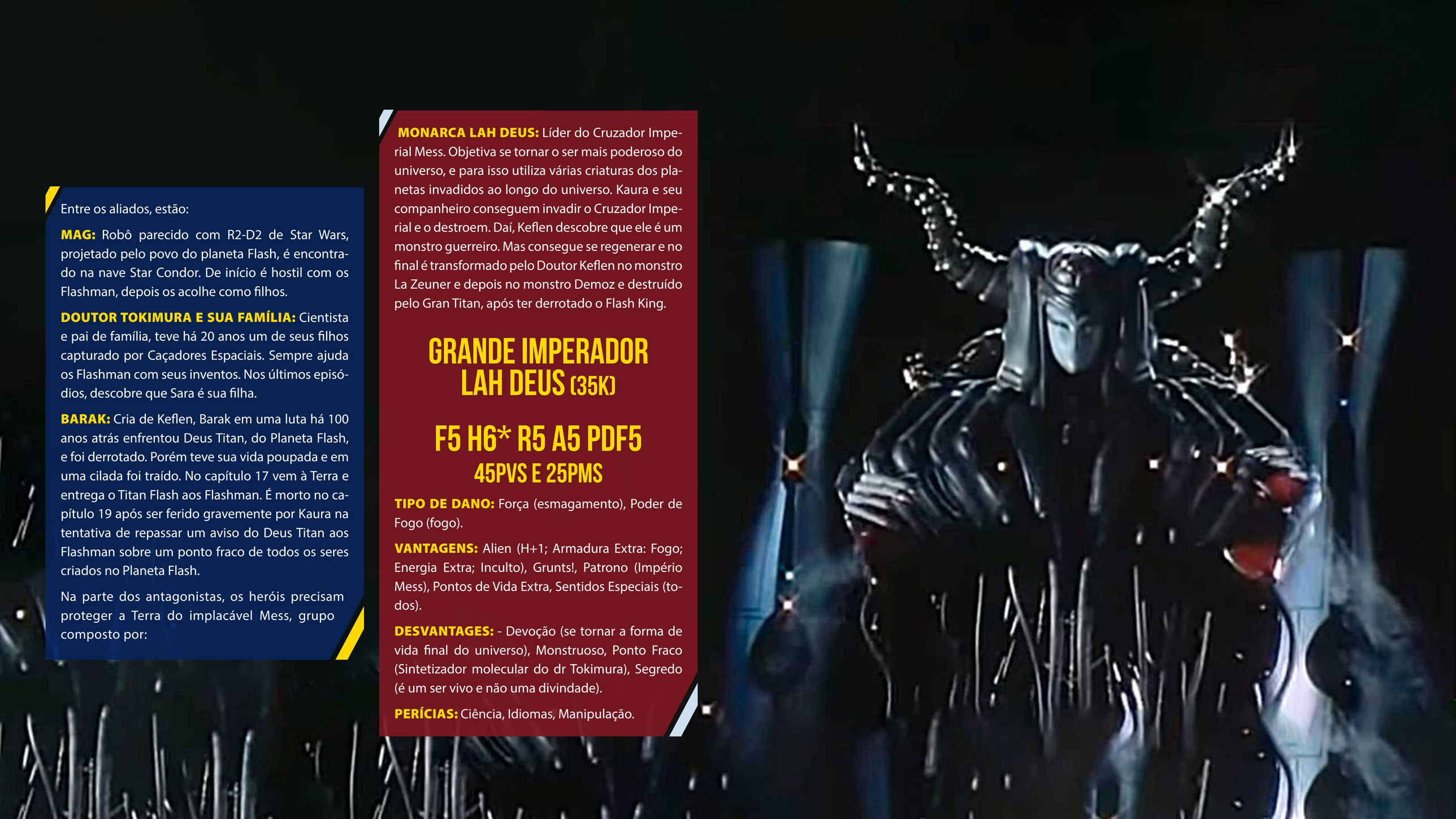
45PVS E 25PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

VANTAGENS: Alien (H+1; Armadura Extra: Fogo; Energia Extra; Inculto), Grunts!, Patrono (Império Mess), Pontos de Vida Extra, Sentidos Especiais (todos).

DESVANTAGES: - Devoção (se tornar a forma de vida final do universo), Monstruoso, Ponto Fraco (Sintetizador molecular do dr Tokimura), Segredo (é um ser vivo e não uma divindade).

PERÍCIAS: Ciência, Idiomas, Manipulação.



DOUTOR KEFLEN: Cientista geneticista que através de experiências com biomoléculas cria monstros para destruir os Flashman. Wandar, Urk, Kirt, Nefer e Gals são todos criações suas. Afirma categoricamente que "a mutação sintetizada é a arte da vida". Na verdade Keflen é um terráqueo capturado ainda bebê há 300 anos e submetido a várias experiências por La Deus, o que é revelado no final da série por Kaura e La Deus.

GRANDE DOUTOR KEFLEN (17N)

F0 H5 R5 A0 PDF0
25PVS E 25PMS

KIT: Cientista Louco: Esconderijo Secreto (Cruzador espacial Mess), Exército de Aberrações. Antiquário: Acessar Informação. Cientista: Fringe, Especialista em Ciência.

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Genialidade, Patrono (Império Mess).

DESVANTAGENS: Devoção (transformar a Terra num deserto e povoá-lo com monstros guerreiros), Insano (Fantasia: acredita ser um grande ser do universo devido ao seu conhecimento e habilidade), Má Fama, Maldição (Foi modificado por Lah Deus).

PERÍCIAS: Animais, Ciência, Medicina.

WANDAR (LEH WANDA NO ORIGINAL, EP. 01-47): Comandante de campo, assemelha-se a uma zebra alada e foi criado pelo Doutor Keflen reunindo biomoléculas de vários seres do universo. Pode se transformar em Wandalo (Wandarla no original), dizendo "Mutação Demoníaca, monstro fantasma Wandalo". Transformado, tem o poder de congelar o tempo por 3 segundos. Diferente de sua colega Nefer, Wandar ataca de forma mais direta e sem planejamento, e, apesar de seu status, é um tanto atrapalhado e cômico. Em sua última luta, ataca Red Flash sem se preocupar com o fato de estar esgotando suas últimas forças, até que, já completamente em farrapos, seu corpo entra em colapso e explode.

WANDAR (22N)

F5 H3 R5 A3 PDF0
35PVS E 25PMS

TIPO DE DANO: Força (corte).

VANTAGENS: - Aceleração, Grunts!, Implemento (Lentidão), Paralisia, Patrono (Império Mess), Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento), Vigoroso, Voo.

DESVANTAGENS: - Devoção (obedecer e proteger seu criador, o Dr. Keflen), Monstruoso, Maldição (Seus poderes possuem uma limitação de tempo).

URK (WOLK NO ORIGINAL, EP. 01-45): Assistente de Nefer e Wandar. Tem a aparência de uma mulher-lobo. Morre ao sacrificar a própria vida no episódio 45, sendo absorvida pelo Monstro Guerreiro Kirtoz (Kirt transformada em monstro guerreiro).

URK (13N)

F1 H3* R2 A3 PDF0
10 PVS E 10 PMS

TIPO DE DANO: Força (corte).

VANTAGENS: Kemono (H+1, Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado), Aliado (Kirt), Parceiro (Kirt), Patrono (Império Mess), Técnica de Luta (Ataque Forte, Bloqueio).

DESVANTAGENS:

- Devoção (obedecer e proteger seu criador, o Dr. Keflen), Má Fama.

PERÍCIA: Crime.

NEFER (LEH NÄFEL NO ORIGINAL): Comandante de campo, também é criação do Doutor Keflen. Armada de um pequeno bastão, ela pode se transformar em Nefeli (no original Nefelura). Transformada pode criar ilusões gritando "Visão Infernal" e ainda passa a ter como arma 2 bastões. Dentro do Mess têm uma grande rivalidade com Wandar. E diferente dele, Nefer ataca de forma mais traiçoeira e menos direta, preferindo pegar os inimigos quando estão despreparados. Considera-se filha do doutor Keflen e, no último capítulo, morre para defendê-lo, colocando-se na frente dele quando Red Flash ia golpeá-lo com sua espada.

NEFER (15N)

F3 H3 R3 A3 PDF0
15PVS E 25PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento).

VANTAGENS: Implemento (Ilusão Total), Patrono (Império Mess), Pontos de Magia Extra, Técnica de Luta (Ataque Preciso, Bloqueio).

DESVANTAGES: Devoção (obedecer e proteger seu criador, o Dr. Keflen), Má Fama, Protegido Indefeso (Dr. Keflén).

PERÍCIA: Crime.

KIRT (KILT NO ORIGINAL, EP. 01-45): Tal como Urk é assistente de Nefer e Wandar. Tem a aparência de uma mulher-gato. Foi transformada no Monstro Guerreiro Kirtoz e destruída em combate no episódio 45.

KIRT (13N)

F3 H2* R2 A2 PDF0
10 PVS E 10 PMS

TIPO DE DANO: Força (corte).

VANTAGENS: Kemono (H+1, Sentidos Especiais: Faro Aguçado, Visão Aguçada), Aliado (Urk), Parceiro (Urk), Patrono (Império Mess), Técnica de Luta (Ataque Preciso, Ataque Violento).

DESVANTAGENS: Devoção (obedecer e proteger seu criador, o Dr. Keflen), Má Fama.

PERÍCIA: Crime.

GALS (EP. 01-28): Também é um comandante de campo, mas muito menos ativo que seus colegas. De pele azulada, ele é monstruoso e não fala. Foi destruído no episódio 28 em combate contra o Flashking.

GALS (20N)

F5 H3 R5 A5 PDF1
35 PVS E 25 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

KIT: Titânico: Esmagar, Onda de Choque.

VANTAGENS: Patrono (Império Mess), Técnica de Luta (Ataque Violento, Força Oculta: Força), Vigoroso.

DESVANTAGENS: Devoção (obedecer e proteger seu criador, o Dr. Keflen), Inculto, Monstruoso.

GALDAN (EP. 43-48): É o braço direito de Kaura. Aparece pela primeira vez no episódio 43, quando Kaura abre guerra contra Mess. Junto com Kaura deu muito trabalho para os Flashman e ao Cruzador Imperial Mess, até que no episódio 48 é capturado por Nefer e transformado no monstro Galdez pelo Doutor Keflen, e destruído pelos Flashman.

GALDAN, CAÇADOR ESPACIAL (20N)

F2 H2 R2 A2 PDF2
10 PVS E 10 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

KIT: Caçador: Armadilha Mortal, Busca e Apreensão.

VANTAGENS: Adaptador, Aliados (Kaura e os Caçadores Espaciais), Ataque Especial (Tornado de energia, PdF; Perigoso), Inimigo (Flashman).

DESVANTAGENS: Código de Honra do Caçador, Má Fama.

PERÍCIAS: Sobrevivência (ermos).

KAURA (SIR KAULER NO ORIGINAL, EP. 15-49): Junto com seu grupo de seus caçadores espaciais (Baura, Kerao, Hag e Hou), sequestrou os Flashman ainda crianças na Terra há 20 anos. Um homem seguro de si mesmo, Kaura carrega consigo um terrível chicote laser de 15 metros de comprimento e além disso pode disparar raios de seus dedos. Guarda muitos segredos sobre o passado dos Flashman. Possui uma grande rivalidade com Doutor Keflen, que se transforma em guerra no episódio 43, quando Keflen resolve usar os caçadores do grupo de Kaura para criar o monstro Guitan. Mortalmente ferido em combate contra Red Flash, usa suas últimas forças para um ataque kamikaze ao Cruzador Imperial Mess.

KAURA, CAÇADOR ESPACIAL (24N)

F3 H3 R3 A3 PDF1
15 PVS E 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

KIT: Caçador: Armadilha Mortal, Busca e Apreensão.

VANTAGENS: Adaptador, Aliados (Galdan e os Caçadores Espaciais), Ataque Especial (Chicote Laser, F; Paralisante, Perigoso), Inimigo (Flashman), Membros Elásticos (Chicote).

DESVANTAGENS: Código de Honra do Caçador, Devoção (Se tornar o ser mais poderoso do Universo), Má Fama.

PERÍCIAS: Sobrevivência (ermos).

CAÇADORES ESPACIAIS: grupo de caçadores liderados por Kaura são: Baura, Kerao, Hag e Hou. Kerao, ao tentar salvar Go, é devorado pelo monstro Za Guitan. Keflen resolve usar os outros para criar o primeiro monstro guerreiro zeus. Também há um caçador que aparece no episódio 03 raptando um bebê. Suas biomoléculas são usadas para evoluir o monstro Za Zaimoz.

CAÇADORES ESPACIAIS (10N)

F1 H2 R2* A2 PDF1
20 PVS E 20 PMS

TIPO DE DANO: Força (corte), Poder de Fogo (fogo).

KIT: Mercenário Superpoderoso: Arma Favorita (corte e fogo).

VANTAGENS: Alien (R+1, Armadura Extra: Fogo, Ataque Especial (PdF), Inculto), Adaptador, Pontos de Magia Extra, Pontos de Vida Extra.

DESVANTAGENS: Código de Honra do Caçador, Devoção (Proteger Kaura e Galdan), Má Fama, Monstruoso.

PERÍCIAS: Sobrevivência (ermos).

MEDUSAN (KURAGEN NO ORIGINAL, EP. 02-50): Criado pelo Doutor Keflen, aparece pela primeira vez na série no episódio 2. Toda vez que os Flashman destruíam os monstros criados por Keflen, ele era invocado. Com seu poder ele não apenas ressuscitava os monstros como também os aumentava deixando-os gigantes, com o seu poder transferido para o monstro ele ficava fraco e seu tamanho diminuia já que quando ele aparece para ressuscitar algum monstro ele é gigante. No último capítulo, fundiu-se com os restos mortais de La Deus, formando o monstro Demos.

ZOLOS: soldados de Mess, parecidos com formigas saúvas, possuem cor vermelha e olhos verdes e tal como os mecha-clones de Bioman, os soldados Hidler de Changeman, os Anglar de Maskman e os Jimmers de Liveman não conseguem falar.

ZOLOS (GRUNTS!) (5N)

F1 H1 R1 A1 PDF1
05 PVS E 05 PMS

TIPO DE DANO: Força (corte), Poder de Fogo (químico).

MONSTROS GUERREIROS (JUU SENSHI): são monstros de vários tipos (híbridos da terra, alienígenas ou animais mutantes) criados por Keflen através de seu Sintetizador Biomolecular ("Idenshi Shinsesaizaa", que lembra um órgão musical), capaz de criar os mutantes mais perversos e poderosos do universo. Diferentes dos monstros espaciais de Changeman, os monstros guerreiros nunca falavam e pareciam ser apenas programados para obedecer às ordens de Mess. Mais tarde Keflen conseguiu criar monstros usando as moléculas do Monarca La Deus que tinham uma força superior à do próprio La Deus. Quando eram derrotados pelos Flashman, eram trazidos de volta à vida por Medusan e ficavam com mais de 30 metros de altura, mas os Flashman com suas super máquinas os derrotavam de forma definitiva.

Para lutar contras as forças malignas do Império Mess, os Flashman possuem os seguintes veículos de combate:

STAR CONDOR: Uma fortaleza voadora semelhante a um avião, que transporta os componentes do Flash King e do Flash Titan. A Espada Cosmo do Flash King é armazenada dentro de um "para-lama" frontal quando não está em uso - quando invocada, o "para-lama" abre e lança a espada no ar onde Flash King poderia pegá-la. O Flashman usou o Star Condor para voltar ao sistema estelar Flash no final da série.

STAR CONDOR (12K)
(VER CRUZADOR AUXILIAR, BRIGADA LIGERIA ESTELAR)

F2 H0 R3 A2 PDF1
15 PVS E 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

VANTAGENS E DESVANTAGENS: Mecha; Aceleração, Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo; Munição Limitada.

TANK COMANDO: Mecha do Red Flash. Geralmente transita no chão, mas voa para a formação do Flash King. Ele está armado com um par de mísseis que podem ser disparados de uma torre rotativa no topo do veículo. Forma o tronco, a cintura e a cabeça do Flash King. É armazenado na frente do Star Condor.

TANK COMANDO (21S)

F3 H0 R4 A3 PDF3
20 PVS E 20 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

VANTAGENS E DESVANTAGENS: Mecha; Aceleração, Aliado Gigante (Delta Craft), Aliado Gigante (Omega Craft), Aliado Supremo (Flash King), Ataque Especial (Mísseis Comando: PdF; perigoso e poderoso), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Voo; Bateria, Modelo Especial (Gigante), Munição Limitada.

DELTA CRAFT: Jato de Combate pilotado pelo Green Flash e pela Yellow Flash. Ele está armado com um canhão de feixe ao longo da parte inferior de seu corpo. Forma os membros direitos do Flash King. Ele é armazenado na parte traseira do Star Condor, à direita do Omega Craft.

DELTA CRAFT (21S)

F3 H0 R2 A3 PDF3
10 PVS E 20 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

VANTAGENS E DESVANTAGENS: Mecha; Aceleração, Aliado Gigante (Tank Comando), Aliado Gigante (Omega Craft), Aliado Supremo (Flash King), Ataque Especial (Raio-Laser: PdF; longo e preciso), Pontos de Magia Extras, Tiro Múltiplo e Voo; Bateria, Modelo Especial (Gigante) e Munição Limitada.

OMEGA CRAFT: Jato AWACS (Airborne Early Warning and Control ou "Controle Antecipado de Perigos Aéreos") pilotado pelo Blue Flash e pela Pink Flash. Ele está armado com um par de canhões de laser de fogo rápido ao longo das bases de suas asas. Forma os membros esquerdos do Flash King. Ele é armazenado na parte traseira do Star Condor, à esquerda do Delta Craft.

OMEGA CRAFT (21S)

F2 H0 R3 A4 PDF3
15 PVS E 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

VANTAGENS E DESVANTAGENS: Mecha; Aceleração, Aliado Gigante (Tank Comando), Aliado Gigante (Delta Craft), Aliado Supremo (Flash King), Ataque Especial (Canhões Laser, PdF; perigoso e preciso), Sentidos Especiais (todos) e Voo; Bateria, Modelo Especial e Munição Limitada.

FLASH KING: O robô gigante principal que é formado quando o comando "União! Flash Cross!" é dado pelo Red Flash. Sua principal arma é a Espada Cosmo que é lançada a partir do "para-lama" esquerdo do Star Condor. Outros equipamentos incluem o King Shield formado a partir do radar AWACS do Omega Craft, os mísseis King disparado da escotilha em seu estômago, o King Knuckles que é um soco-foguete, e o King Laser disparado da joia em seu peito. O finalizador do Flash King é o Super Cosmisc Laser, onde depois de energizar a Espada Cosmo com energia de sua joia na testa, Flash King salta e executa algumas cambalhotas no ar, desferindo no final do movimento um corte vertical. Foi temporariamente destruído no episódio 15, mas retornou no episódio 20 para ajudar o Titan Junior antes que pudesse ser destruído pelos monstros Buruzas.

FLASH KING (26K)

F4 H0 R4 A4 PDF4
20 PVS E 30 PMS

TIPO DE DANO: Força (corte), Poder de Fogo (fogo).

VANTAGENS E DESVANTAGENS: Mecha; Aceleração, Ataque Especial (King Laser: PdF; perigoso e preciso), Escudo II (King Shield), Golpe Final (Super Cosmic Laser), Pontos de Magia Extras, Sentidos Especiais (todos), Voo; Bateria, Modelo Especial (Gigante) e Munição Limitada.

TITAN FLASH: Originalmente um caminhão gigante com trailer-baú, que estava adormecido e escondido sob uma montanha há 100 anos no planeta Terra, após a morte de Deus Titan, esperando pelos heróis do planeta Flash que um dia protegeriam a Terra do Império Mess. Teve o seu piloto automático acionado por ter recebido os sinais de emergência enviados automaticamente pelo Flash King após ele ter sido destruído pelo monstro Za Skonder. Aparece pela primeira vez no episódio 17 com Barak adormecido em seu interior, que após muito custo o entrega aos Flashman, se transforma em Titan Junior e Grande Titan. Titan Flash também pode disparar mísseis.

TITAN FLASH (15K)

F3 H0 R3 A3 PDF3

15 PVS E 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

VANTAGENS E DESVANTAGENS: Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; amplo e perigoso), Movimento Especial (Constância, Deslizar, Escavação); Bateria, Modelo Especial (Gigante) e Munição Limitada.

TITAN JUNIOR: Segundo robô da série, ao comando de Red Flash, "Titan Flash desengatar a base principal", o caminhão se desprende do trailer-baú e se transforma num gigante robô vermelho de estatura baixa. Titan Junior sozinho não possui arma ou golpe suficientemente forte para matar monstros. Está armado com os Cortadores Radiais, um conjunto de pneus com lâminas que servem como armas de arremesso, e os Canhões Junior em seus ombros. Embora menor e mais fraco que Flash King, ele compensa com maior velocidade e agilidade.

TITAN JUNIOR (15K)

F3 H0 R3 A3 PDF2

15 PVS E 15 PMS

TIPO DE DANO: Força (contusão), Poder de Fogo (fogo).

VANTAGENS: Mecha; Aceleração, Fusão (Titan Flash: Trailer-Baú), Ataque Especial (Cortadores Radiais, PdF; Perigoso), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Tiro Múltiplo; Bateria, Modelo Especial (Gigante) e Munição Limitada.

TITAN FLASH: TRAILER-BAÚ (13K)

F0 H0 R5 A5 PDF0

25 PVS E 25 PMS

VANTAGENS E DESVANTAGENS:

Mecha; Escudo II, Fusão (Titan Junior); Modelo Especial (Gigante).

GRANDE TITAN: Quando o Titan Junior já não consegue mais dar conta do monstro sozinho, sendo derrubado várias vezes seguidas, Red Flash diz o comando: "Operação Grande Titan!. O trailer-baú se levanta e começa a se transformar, dando a forma de um imenso robô-armadura, do qual então a parte traseira se abre revelando um enorme compartimento. Titan Junior ligeiramente começa a correr em sua direção até que o Red Flash diga: "Titan Junior saltar!", e o robô dá um imenso salto para dentro do compartimento que se fecha, terminando de se encaixar em seu interior e assim formando o robô mais forte da série. É ele que geralmente destrói os monstros combatidos pelo Titan Júnior com seu golpe fatal, o Cosmo Flash, um poderosíssimo raio cósmico disparado de seu peito. É o primeiro robô Super Sentai a não utilizar uma espada como golpe final.

GRANDE TITAN (26KA)

F5 H0 R5 A5 PDF5

35 PVS E 35 PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

VANTAGENS E DESVANTAGENS: Mecha; Ataque Especial (Cosmo Flash, PdF; Dano Gigante, Penetrante, Poderoso, Preciso), Pontos de Magia Extra, Pontos de Vida Extra, Sentidos Especiais (Todos); Bateria, Lento, Modelo Especial (Gigante) e Munição Limitada.

WELLINGTON BOTELHO

COLOQUE
O SEU
MUNDO EM
MOVIMENTO!
Chega de interpretar sempre os mesmos
personagens ou de mestrar sempre do mesmo jeito!
Encontre aqui, notícias, resenhas, dicas e muito mais.
CLIQUE AQUI
MOVIMENTO
RPG
E VISITE-NOS!

CENÁRIO

UNIVERSIDADE BAGHATUR

DEPARTAMENTO DE ESTUDOS MICOCOGNITIVOS

Na ***Tokyo Defender #16***, você conheceu a Universidade Baghatur, uma instalação muito especial capaz de gerar supersoldados de várias naturezas. Tudo começou como uma convenção científica com os maiores gênios russos do final do século XIX apresentando suas pesquisas mais inusitadas que, com o patrocínio da família real Romanov, se transformou em uma fábrica de seres sobrenaturais. Entenda mais sobre este microcenário clicando ***aqui***. A Universidade Baghatur foi pensada de modo a se encaixar em praticamente todos os cenários contemporâneos que você esteja jogando em sua mesa.

Na matéria original, foram detalhados os cinco Departamentos originais de geração de supersoldados, cada um deles lidando com um dos vários mistérios que a ciência convencional ainda não respondeu: ali temos um departamento dedicado à geometria não-euclidiana, outro à extrassensorialidade, outro à transvirtualidade, outro ao bioanimismo e o último à exobiologia. Conheça nesta edição e nas três próximas as mais recentes adições à Universidade Baghatur, quatro Departamentos inaugurados apenas no século XXI!

NOTA: com a criação dos novos Departamentos, algumas modificações precisam ser realizadas nos Departamentos já explicados na TD #16:

- As Vantagens Únicas Finntroll e Meio-Dríade não fazem mais parte do Produto Macrobiótico.
- A Vantagem Única Múmia não faz mais parte do Produto Teratótrofo.
- Personagens Quantacinéticos, Ecorrizomáticos e Neurofílicos não podem mais utilizar magias que lidem com plantas (como Arma de Allihanna, Armadura de Allihanna, e Criação de Frutas e Vegetais) e nem com alteração de tamanho (Mikron, Megalon e Megalon Superior).

DEPARTAMENTO DE ESTUDOS MICOCOGNITIVOS

Ao longo das eras, a Ciência sempre buscou categorizar os seres entre aqueles vivos e os não-vivos, muitas vezes chegando a impasses sobre o que poderia ser considerado um ser vivo, ou mesmo em que categoria ele se encaixaria. Fungos e bactérias passaram por diversas nomeações e renomeações até estarem nos Reinos, Classes, Ordens e Famílias em que se encontram na contemporaneidade. Mesmo na Grécia Arcaica, a mitologia contada por Homero, Hesíodo e outros poetas já considerava que as ninfas pertenciam a categorias diferentes quando estavam conectadas aos freixos (Hamadríades), às plantas com flores (Anthousai), videiras (Mênades) e fungos e cogumelos (Micelíades). Desde a Pré-História, comunidades siberianas mencionam espíritos guardiões que habitam os cogumelos da espécie Amanita muscaria (este cogumelo chamado pelo povo coriaque de Wapaq), e que dominam os xamãs através de suas propriedades enteógenas.

Na época da eminente Conferência de São Petersburgo, o micologista Mikhail Stepanovich Voronin pretendia apresentar um estudo inusitado sobre a descoberta que ele e seus colegas de estudos, o alemão Albert Bernhard Frank e o britânico Alfred Russel Wallace, obtiveram sobre a rede micorrízica que indicava haver troca de informações entre plantas e os fungos que as parasitavam, cobrindo grandes áreas sob o solo, além dos fungos que transformavam seus hospedeiros em uma espécie de zumbi. No entanto, Voronin foi dado como desaparecido ao visitar as comunidades coriaques no extremo leste da Sibéria, vindo a aparecer apenas meses após o fim da Conferência, e demonstrando total desinteresse em apresentar seus estudos.

Décadas depois, seus estudos e de Frank e Wallace proporcionaram a descoberta do maior organismo vivo da Terra em 2003, a entidade chamada de Humongous Fungus sendo uma colossal rede micorrízica de aproximadamente dez quilômetros quadrados e 8.500 anos de idade. E foi em 2019 que Konstantin V. Krutovsky mapeou o código genético do Humongous Fungus enquanto secretamente mapeava também da entidade Wapaq, uma rede micorrízica de *Amanita muscaria* escondida no próprio terreno onde se encontra a Universidade Baghatur. Ao provar a existência de uma inteligência fúngica operando sob a Universidade, a Khlysti prontamente acelerou a construção do novo Departamento de Estudos Micocognitivos para que Konstantin continue seus estudos de micologia enquanto produz os supersoldados que a Universidade pode fornecer.

1.6. ENTIDADE MICOSSAPIENTE

Ineɣitelʔən, ou Supervisor, é o nome que o povo siberiano coriaque dá ao deus supremo de sua mitologia – no entanto, o Supervisor é na verdade a inteligência fúngica de milênios de idade que toca com suas raízes quilométricas toda a vida vegetal da região. Ao longo dos milênios, os xamãs desta região estavam na verdade se comunicando com o Supervisor em seus rituais enteógenos de consumo dos cogumelos, servindo aos desígnios de um fungo inteligente que agiu o tempo todo como uma presença divina sobre toda a região, influenciando toda a vida vegetal através de sua rede micorrízica.

Assim como a entidade bioequacional Baghatur do Departamento de Estudos Transvirtuais, o Supervisor é também uma entidade livre, embora ciente de que sua estrutura micorrízica é frágil demais contra a atuação de seres capazes de locomoção e de destruição em massa, então o relacionamento do Supervisor com a Khlysti e todo o corpo administrativo da Universidade Baghatur é de respeito e diplomacia.

Diferente dos outros Produtos apresentados na matéria original da Universidade Baghatur, um dos Produtos desta Entidade não possui equivalente direto em nenhuma Vantagem Única (VU) já apresentada, exigindo a criação de uma nova VU para um destes Produtos.

1.6.1. PRODUTO ESPOROMÓRFICO

Existe na mitologia grega a passagem em que Sísifo se torna o regente de Corinto e coloniza a cidade-estado com habitantes gerados através de cogumelos. Já na China, existe a lenda do monstro comestível Ròulíngzhī, cuja carne é semelhante a cogumelos. Entre os membros do povo inuíte Haida, existem os Galaga Snaanga, ou "homens-fungo".

O Departamento de Estudos Cognitivos identificou a possibilidade de entidades micossapientes em gerarem grandes quantidades de criaturas fúngicas de formato humanoide, que agem como extensões sensoriais da entidade, embora mantendo certa autonomia e inteligência sem precisarem acessar ou obedecer a absolutamente todos os desígnios da entidade.

ESPOROMORFO (2 PTS)

Corpo Vegetal. Esporomorfos possuem Regeneração, a não ser que sejam atacados com dano por fogo ou químico (mas não veneno) e têm Vulnerabilidade a esses tipos de dano. Eles não têm órgãos ou pontos vitais, podendo anular acertos críticos com testes de A: se forem bem-sucedidos, sofrem apenas dano normal. São também imunes a veneno, sono e efeitos de Paralisia e nunca são considerados surpresos ou indefesos.

MEMÓRIA EXPANDIDA. A conexão direta com a entidade micossapiente é uma grande vantagem ao permitir que o Esporomorfo acesse os conhecimentos geralmente milenares da entidade.

MENTE COLETIVA. Cada Esporomorfo é como um avatar da entidade micossapiente, agindo entre outros seres como um representante direto da entidade. Por essa razão, todo Esporomorfo pode se sentir constantemente aconselhado pela entidade – porém, tudo o que acontecer de ruim à entidade micossapiente o afetará diretamente, e vice-versa. Os efeitos de Mentor e Ligação Vital representam esta conexão entre o Esporomorfo e a entidade micossapiente.

LENTO. A estrutura fúngica dos corpos dos Esporomorfos os impede de se moverem com total liberdade de movimentos como ocorre com outros seres com articulações e músculos. Esporomorfos andam devagar e são pouco ágeis. Para determinar a movimentação máxima, considere que eles têm H-2, e também para rolar iniciativa e em todas as jogadas de esquiva.

1.6.1.1. SUBPRODUTO FITANTRÓPICO

Segundo a mitologia grega, as ninfas dos carvalhos são chamadas de Dríades, enquanto as ninfas dos fungos são as Micelíades. Enquanto as micelíades são raramente citadas e tidas como espíritos que evitam o contato com seres humanos, as dríades são muito mais comuns nas estórias, inclusive sendo mães de grandes heróis dos épicos gregos. No folclore japonês, os espíritos das árvores são chamados Kodama, com papel muito semelhante de guardiões das áreas silvestres.

Os estudos de Konstantin na Universidade Baghatur identificaram a possibilidade de terapia por recombinação genômica que permite criar híbridos de seres humanos com as características fúngicas, algo que só acontecia de forma espontânea com condições extremamente raras para gerarem as Dríades, Micelíades e Kodamas das estórias.

Um personagem Fitantrópico deve comprar a vantagem única Meio-Dríade.

1.6.2. PRODUTO ESPONGODOMINANTE

Com o conhecimento sobre os fungos que parasitam insetos até transformá-los em zumbis sem decisões próprias, Konstantin continuou seus estudos em seu Departamento em busca de uma solução que permitisse que criaturas fossem parasitadas por fungos e fossem beneficiadas em vez de prejudicadas, como é o caso das já conhecidas formigas infectadas pelo *Ophiocordyceps unilateralis*.

No entanto, Konstantin descobriu uma inusitada conexão entre os fungos que zumbificam e processos ritualísticos de mumificação ao longo da História da Humanidade. Em parceria com a arqueóloga convidada a visitar a Universidade Baghatur, a Dra. Natalia Polosmak, foi possível identificar que a famosa Donzela do Gelo Siberiana possuía colônias do fungo Cordyceps que morreram antes de se espalharem pelo corpo da mulher mumificada pelo congelamento.

Ao estudarem cadáveres mumificados egípcios, mapuches, maias e dos pântanos europeus, foi percebido que lendas sobre múmias que voltavam à vida coincidem com áreas onde existem os fungos Cordyceps. Múmias egípcias, Ngen-mawida dos bosques sul-americanos, K'aasi ba'al dos maias e o próprio Cavaleiro Verde das lendas arturianas coincidiam com a presença de Cordyceps, então Konstantin se deu conta de que corpos mumificados se tornam animados com a infestação dos fungos sobre o cadáver especialmente preparado. Konstantin conseguiu realizar o processo de reanimação através de fungos conectados à inteligência do Supervisor, gerando supersoldados mumificados e reanimados com inteligência, porém sob a dependência do local de sua reanimação para manterem ativada a conexão ao Supervisor.

Um personagem Fitantrópico deve comprar a vantagem única Múmia.

1.6.2.1. SUBPRODUTO BACILOBIÓTICO

Desde a época do Império Romano, já havia evidências de consumo de probióticos para tratar enfermidades. Iniciados na Idade Média com Avicena e Girolamo Fracastoro e depois finalmente aperfeiçoados com Anton van Leeuwenhoek, os estudos sobre microbiotas levaram à descoberta apenas nos anos 1940 sobre a atuação positiva de microrganismos vivendo dentro dos seres pluricelulares. No entanto, na época da inovadora Conferência de São Petersburgo, os microbiologistas Sergei Nikolaievich Winogradsky e Ilya Ilyich Mechnikov pretendiam apresentar seus estudos sobre a bactéria Beggiatoa e sobre o uso de probióticos, porém não foi possível sair respectivamente de Zurique e de Gotinga.

Apenas com os estudos recentes de Boris A. Shenderov, um microbiologista aliado de Konstantin V. Krutovsky, é que os experimentos de inserções controladas de microorganismos obtiveram frutos, gerando supersoldados fortalecidos por fungos, vírus, bactérias, arqueas e protozoários.

Um personagem Bacilobiótico deve comprar uma vantagem única entre Humano Evo, Humano Mentalista, Filho de Marte ou Protec.

Gostou deste novo Departamento e seus supersoldados? Aguarde o próximo Departamento na nossa edição de julho, e não deixe de baixar sua ***Tokyo Defender #16*** para conhecer a Universidade Baghatur caso ainda não tenha lido essa matéria!

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

AETHERICA

REVISTA DIGITAL DE CONTOS E RPG

A cada trimestre, três contos exclusivos, material de RPG para sistemas diversos, e mais!

BAIXE A EDIÇAO ZERO GRATUITAMENTE

THESKYANDTHESEA.COM
HDWALLPAPERS2013.COM